掌机迷 POCKET GAMER

新作热报

口袋妖怪 钻石珍珠/太鼓达人2
SNK VS CAPCOM 卡片战士DS
逆转裁判4/枪火 摊牌
福蛋的商店街2

暑期游戏重磅推荐
将绿荫场握在手中

超大攻略
魔法假日
五星连珠之时

重装机兵 钢之季节
怪物猎人资料第三弹

零售价5.80元
2006年13期 Vol.59

电子天下


ISSN 1672-8866



彼者的主义

暑期众多掌机游戏中，你最关注的是哪一款

●最关注的还是《铁拳 黑暗复苏》，PSP上终于有好的3D格斗游戏玩了，实在是太激动了。（魏天，20岁）

●希望《口袋妖怪 钻石珍珠》能在这个暑假出，毕竟买NDSL就是为了它啊。（陈小彤，21岁）

●只对《FF3》比较感兴趣，当年玩了很久的游戏，不过没打通。但这次一定要把这款游戏打通！（雷恒，22岁）

●对《洛克人ZX》比较关注，在原来作品里，四天王只能在小游戏中使用，比较不爽，这次虽然是通过变身来表现，但终于可以使用四天王了，感动中……（郭子达，18岁）

●比较关注《魔法假日 五星连珠之时》，GBA上的做得就非常不错，很耐玩，这次也一定要玩。（张东升，23岁）

●最关注的游戏？应该是GBA上的《节拍天国》吧？不是我忽视PSP和DS，而是很好奇在GBA的末年，任天堂本社能推出什么样的一款“音乐”游戏。（三栖人论坛，崇拜约书亚）

●当然是《马里奥篮球3on3了》，马里奥的魅力就是带来无处不在的快乐，这个暑假闲不住了！（三栖人论坛，三零四一）

●当然是FF3了，由于FF1+2画面不好，我就没玩下去，要是GBA上的FF系列都有战略版的画面就好了啊！（三栖人论坛，圣斗士沙加）

你对PSP的DEVHOOK这个软件有什么看法

●真是给PSP的破解带来了很大的转机，不但很多ISO都可以玩了，原来联机的问题也彻底解决了，真是个不错的软件。（林志鹏，25岁）

●确实是很神奇的软件，模拟了2.5版的系统，并且2.5系统中的一些功能也可以使用，真是很大的突破。（曾凯，23岁）

●这个软件在0.30版的时候功能还比较平平，但0.41版真是让人刮目相看，能玩的游戏太多了，真要感谢开发者啊。（李阳，19岁）

●真是……只有想不到的，只有做不到的，实在是太强了。希望以后的会增加更多的功能。（kid，18岁）

●《怪物猎人》终于可以和z版玩家联机了，太爽了。（刘垒，25岁）

●高度赞扬他们，达人果然强，要是有在2.6版本上模拟1.5的软件就更好了。（三栖人论坛，圣斗士沙加）

●是个好东西，但还有很大提升空间，比如在模拟2.5时运行ISO游戏。（三栖人论坛，皓雪云龙）

●DEVHOOK成长很快，功能很强，修改版本也多，前途无量。（三栖人论坛，快乐生活）

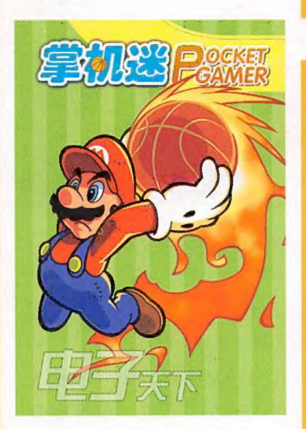
●很不错，不过对于大多数玩家还是显得有些奢侈，毕竟PSP没有多少人有，倒是期待DS上的。（三栖人论坛，loveconan）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你认为PSP2.5 2.6的降级会对国内市场产生什么影响？

2、你认为PSP的摄像头在今后会有什么功能应用？

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn



封面主题 /马里奥蓝球

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、李燮
编辑：暗凌、岚枫、翔武、剑纹
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

目录 CONTENTS

特别策划

将绿茵场握在手中 044
暑期游戏推荐 098

超激报道

口袋妖怪 钻石/珍珠 004

新作速报

太鼓达人2 018
SD高达G世纪P 022
FISH EYES 025
幻想传说 全语音版 026
世界传说 光辉神话 029
逆转裁判4 030
枪火 摊牌 032
福蛋的商店街 034
雀·三国无双 036
赏金猎人 038
SNK VS CAPCOM卡片战士DS 042

软硬派

完美无瑕，NDSL的最佳伴侣
——G6 Lite火热评测 068

劲作社区

口袋基地 106
决斗都市 110
青青牧场 114

Vol.59 2006/13

极上攻略

118 魔法假日 五星连珠之时
130 吉他少年 现场表演！
136 怪物猎人P
142 我是航空管制员
146 重装机兵 钢之季节

别致专栏

001 彼者的主义
008 窗外专栏
009 严俊专栏
010 新闻报道中心
013 汉化咨询站
014 游戏品质
017 掌机迷排行榜
060 软硬兵团速报
064 M3专栏
066 SC专栏
067 EZ专栏
074 秘技侦探团
076 PG BAR
084 街厅
088 问答无双
092 掌机动漫坛
096 GAME寻宝团
090 封神榜
158 最新游戏发售表

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

超激报 Special 01

预定于2006年秋季发售的NDS版《口袋妖怪 珍珠/钻石》又有一些新情报公布。



本作的舞台是真奥地区，玩家要在这里进行探索冒险和收集捕捉野生口袋妖怪，利用有自动记录功能的图鉴机完成口袋妖怪图鉴，以培育的口袋妖怪进行参加口袋妖怪训练师大赛并取得冠军。

全新设计的口袋妖怪图鉴



既然游戏平台变成了NDS，那么游戏内容不可能跟GBA版相比一成不变啦，为了充分利用NDS的机能，游戏里加入了一些新的要素。口袋妖怪图鉴机在本作中变成了双屏设计，NDS的两个画面分别显示图鉴机的两个画面，上屏幕显示口袋妖怪的状态以及各项数据信息，下屏幕是触笔操作处。除了这些基本功能之外，还可以用图鉴机听口袋妖怪的叫声，比较两只口袋妖怪的高度和重量等等。



NDS	NINTENDO	2006.09.28
	RPG 1-2人/价格未定	
口袋妖怪珍珠/钻石	对应触笔	

双屏的口袋妖怪图鉴机

使用触笔进行操作



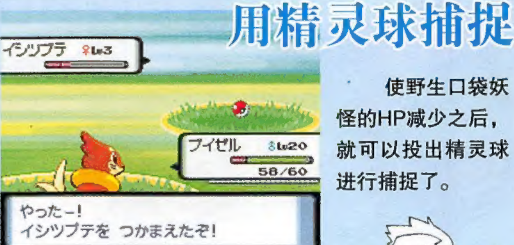

本作中捕捉野生的口袋妖怪仍然是使用精灵球，精灵球根据各自的特征分为很多种类型，跟以前的设定一样，使野生口袋妖怪的HP减少，或者让它们陷入睡眠、麻痹状态，都会易于捕捉。




←↑→图鉴机可以使用触笔在下屏幕操作，另外还增加了听口袋妖怪的叫声、比较重量等功能。

用精灵球捕捉





使野生口袋妖怪的HP减少之后，就可以投出精灵球进行捕捉了。

本作中进行口袋妖怪研究的学者是南下博士，他的研究领域是口袋妖怪进化方面，主角就是从南下博士那里接到了完成口袋妖怪图鉴的委托。口袋妖怪的进化是系列作品中一直都有的设定，至今为止的进化条件是升级、使用特定道具、通信交换等，本作中还增加了受时间变化影响而进化的类型。







→有流言说南下博士是个可怕的人，也许他对研究内容非常狂热吧。



新登场的口袋妖怪路卡里奥和叉尾浮鼬

除了上次介绍的玛纳霏和小卡比之外，新作中还有路卡里奥和叉尾浮鼬出现，这些新增的口袋妖怪一定会受到众多玩家的喜爱吧。



→叉尾浮鼬依靠高速旋转分叉的尾巴来进行快速行动，是水系口袋妖怪。



←路卡里奥是格斗系与钢系的口袋妖怪，这种组合还是第一次出现，为了平衡性考虑，路卡里奥的特性设定为精神力。

多功能的口袋妖怪手表

随着冒险的进行，主角会得到本作中新增加的道具口袋妖怪手表，这种手表型的道具刚开始只有电子表功能，后来还能增加计算等功能，全部功能有20种以上。







←输入自己的招式和对方口袋妖怪的类型来看相性。



→用触笔来进行操作的计算功能。



←查看口袋妖怪培养屋的相机功能。

←刚开始只能当作普通的电子表来使用。

从清晨到深夜的时间变化

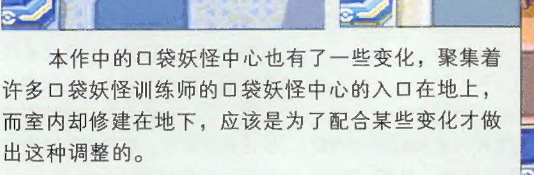
本作中有时间变化的设定，在小镇从清晨逗留到夜晚，可以看到显著的变化。既然有时间变化的设定，那么可想而知随着时间的不同，在野外能遇到的口袋妖怪也不同，而且时间变化还影响到口袋妖怪的进化等方面。





←按照顺时针方向看依次是清晨、白天、傍晚、夜晚、深夜的时间顺序。





本作中的口袋妖怪中心也有了一些变化，聚集着许多口袋妖怪训练师的口袋妖怪中心的入口在地上，而室内却修建在地下，应该是为了配合某些变化才做出这种调整的。

→到了深夜之后灯光稀少只有路灯和少数设施还亮着，灯。





↑傍晚的街道被夕阳染红。

雄性与雌性口袋妖怪外形有区别

→雄性的头部与雌性不同。





→雄性的翅膀与雌性略有区别。





本作中雄性和雌性的口袋妖怪在外形上有一定的区别，仔细观察即可发现，在完成口袋妖怪图鉴时，捕捉到任意性别的口袋妖怪即可完成图鉴。

窗外专栏



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

DS烧录界又添新贵 神游新品瑕疵依然

上期终于换掉了专栏中被某人称之为“擦鼻子”的照片，希望现在的照片不会那么让人感觉“欠扁”……只是特佩服隔壁的这个男人，精力旺盛，一期一换，赞到家！

—— 行情 ——

万众瞩目的IDSL发售了，价格很厚道，零售价格1200元不到，首发有深蓝色和白色两种颜色，销量颇好，据说神游公司都没有料到IDSL会如此吃香，以至于全国各地都出现了缺货情况，特别是白色，神游公司对各地的代理商拿货都规定了数量，所以这也是神游公司发售的几款主机中最为热销的了，可见在中国市场价格能够决定很多东西。

云云亲自拆了18台IDSL，发现了一个问题，IDSL坏点率较欧版以及美版NDSL都高，18台中有6台有点，这个数字就比较吓人了，差不多算1/3的机器都有点，要知道欧版NDSL坏点率只有10%，看来IDSL还是延续了GBA SP、IDS的“传统”！当然，这个统计数字也可能过于片面，但是至少也可以看出来，大陆行货版本的质量确实无法和其它版本比，当然，这个“质量”很大程度上都是受坏点率影响，因为IDSL在其它方面是没有什么问题的。

前几天云云一位台湾的朋友打电话过来说台湾版NDSL的消息，和之前了解到的一样，台湾版的包装和日版的一模一样，都是小小的很好看，而且与日版一样都赠送挂绳，相比之下神游版和欧版美版都不赠送挂绳，台版比较起来厚道多了啊，不过电源也和日版一样是110V的，所以在国内使用还是需要加上变压器。

—— 消息 ——

之前有和大家提起的EWIN2最近又有新消息，目前了解到EWIN2将于7月上市，分为SD、MINI SD、TF卡三种版本，据厂方表示将在市场上具有相当的冲击力，大概在200多元，甚至有可能部分型号会低于这个价格哦O_O，而EWIN2的产品线将相当广，除了上面提到的三种版本外，还会有类似M3 PERFECT、M3 PRO这种可玩GBA游戏、不可玩GBA游戏的版本之分。EWIN2的GBA兼容性将非常完善，这一点有EWIN的基础做保证，目前EWIN2的NDS游戏兼容性已经超过EZ4（EZ4官方表示目前有8个ROM不能玩），EWIN2目前只有两个ROM不能玩，而这两个ROM都为同一类型，所以厂方表示届时只需要解决这个类型就可以事先100%的兼容度。最令人期待的是EWIN2的做工，据悉目前EWIN2的外壳因为要求过高，已经由原厂外包出去，只因EWIN2 LITE要实现NDSL外壳般的做工，一般工厂里面的设备无法满足需求，必须要寻找具有这种高档设备的专门厂家来生产方可达到要求。试想一下，在烧录卡外壳上拥有一层透明的UV，插在NDSL上后整体感觉协调无比，那会是多么地美观呢。

目前了解到，某厂商有意推出NDS真卡大小的烧录卡，目前方案已经出来了，只是市场能否接受还是未知数，该款烧录卡与之前的DSGBA不同，它不需要刷机就可以使用！试想一下，真正的NDS实卡大小，插上去就可以用，多愉快多轻松……只是，该卡目前的最大容量为512M，不能烧录1G的ROM，而且只能烧录单卡不能烧录合卡，所以需要了解一下玩家的心态，看能否接受这种烧录卡。感兴趣的读者可以到云云的网站（http://www.yyjoy.com）进行调查反馈。

M3 MINI SD新版发布了，终于这个版本的M3 MINI SD可以做到GBA真卡大小，使用NDS的玩家有福了，至于NDSL的玩家，虽然用M3 MINI SD还是会突出一点，但是已经比之前的版本好多了。另外在这里给大家透个信，M3 LITE也处于开发中哦，到时候就可以像G6 LITE一样插进NDSL不突出咯。

—— 八卦 ——

去年因为神游播放君的事情云云和神游公司的某员工接触了一下，在聊天时谈到了烧录卡这个东西，该员工表示，神游公司也在开发烧录卡，当时听了这话云云就有点晕……现在IDSL出来了，据说颜维群博士都已经在主持开发这个“烧录卡”项目了，只是从实际情况分析，这应该是类似于之前神游机的下载系统，因为神游要做“烧录卡”，那自然会是合法的东西，与传统烧录卡的概念自然会有所区别……

责编/岚枫

真得很认真的对小编们道一声：“谢谢！”因为我的掌机人生是从这里开始的，并且还要依靠掌机迷一直走下去。（杨健）
男，17，河北省唐山市金星楼301楼4门402，063000

暑期旺季来临 IDSL低价参上

终于熬过了黎明前的黑暗，终于等到了各级学校统统放假，黄健翔大叔的沧海一声啸还犹在耳旁，令人窒息的六月终于滚蛋了。说实话这段时间笔者基本上都是晚上看世界杯，然后白天躺在店里睡大觉，憋屈了整整一个月我们商家也真想怒吼一嗓子：暑假万岁。更有好事者把黄大叔的激情解说改编成了掌机版，并美名其曰："DSL不要给PSP任何机会"，实在是恶搞有理。不过说笑归说笑，今年夏天看样子前者确实是不打算给后者机会了，因为经过漫长的等待之后，神游给我们带来了一份几乎完美的答卷。1199元人民币，如此厚道，令人意外的厚道，北京站首发式上某boss亲笔写出定价，令人振奋，令人欢呼雀跃，这一次神游下定决心坚决不给PSP机会，也不想给水货任何机会，机会要留给自己，留给广大玩家，神游赢了，持币观望的蒸粉丝们赢了。

毫无疑问，这次iDSL在国内各大城市的首发活动可谓非常成功，毛巾、护腕、水壶、车模等礼品的派送更显示出主办方的诚意和极佳的商业头脑，能够亲临现场购机的玩家真是福份不浅，不过可惜的是其他城市的玩家就不能享受到如此待遇了。首先在发售时间方面就要晚了不止一拍，更令人匪夷所思的是进货方面厂家给我的说法，北京上海站为了确保首发的成功，价格是给得很低的，换句话说并不是正常的利润报价，然后给到我们其他城市的卖店批价要提到1178元，百思不得其解的是广州批发商方面的报价都比所谓的厂价低很多，不过这段时间是有价无货，所以我无法确认究竟是首发站主办店家在赚吆喝，还是其他什么原因。

比较有意思的是，据称北京站卖店居然在发售当天向购买了主机的玩家推荐烧录套装，并提供免费刷机服务，但前提是刷后不保修。或许还会有人抱怨为什么神游官方不出面制止此类违规行为，其实即便是神游指定专柜或专卖店早就存在各种售卖盗版软件及其主机配件的现象，全国各地均是如此，我在以前的栏目中也有过此类报道，可以说已经见怪不怪了吧，只是这次比较明目张胆而已，更有甚者传言神游将推出所谓的官方烧录卡。睁一只眼，闭一只眼，神游想在大环境极为特殊的中国市场中求生存也只能这么办了,谈到中国特色这次的行货命名也是很经典的:"神游DS双屏多媒体互动系统"，或许在互动后面加上学习二字会更受家长们的欢迎吧。

接下来说说玩家比较关心也很实际的几个问题，首先价格已经是可以让人非常满意了，刷机和烧录也依然可以对应。那么质量方面，上期我已经提到神游行版和欧版应该是同一批次的产品,所以做工也应该是比较接近的，之前传说任天堂特地把一批次品零配件丢到大陆来拼装成行货是无稽之谈，不过细节方面我们可以发现电池仓的内部模具做工稍显粗糙，但这无关紧要。坏点一直是购机者最为在意的环节，谁都希望自己能买到一台屏幕完美的主机，人之常情，但遗憾的是行货也不可能摆脱瑕疵的困扰，总的来说行

严俊专栏



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

货的坏点率和欧版基本持平，今后在卖店中继续沿用包点加价的游戏规则是比较合理的。

面对暑假这个黄金商期水货商并不甘心失去机会，几乎就在行货发售当天欧版机宣布紧急迫降，截止到发稿前水货与行货的差价维持在50元左右，我想如果水货商希望获得更大的机会，这个差价应该扩大到100元才行，我知道水货商是万能的，不过，按照汇率来换算水货再次大幅度降价恐怕有些难度了。另外，PSP似乎也想为自己保留一点机会，近期1.5版主机有很明显的降价趋势，不过现在市面上的价格非常混乱，并不是所有的店家都能跟进到最新的行情，各地市场差价巨大，加上原本翻新机就多，给玩家的选购造成了极大的难度，个人建议还是选择DSL，省钱省心。

责编/岚枫

PSP1.5豪华	2050
PSP1.5普通	1870
PSP2.5豪华	1610
NDSL	1150
iDSL	1199
小神游SP	670
翻新SP	520
翻新GBA	390

不要盲目的因为攻略而不玩游戏，应该是为娱乐而去游戏，游戏是开心，是快乐，不要随风，自己喜爱才是真的游戏迷！（杜江）男，25，北京市东城区东直门外大街46号天恒大厦7层708，100027

《传说》系列发表会召开 四款新作公布





BANDAINAMCO于2006年6月底召开了《传说》系列作品的发表会，在会上公布了四款《传说》系列的新作。《传说》系列是BANDAINAMCO（原为NAMCO）的主力RPG系列作品，算上旁支及复刻作品，这个系列已经有16部作品了。本次发表会一共介绍了5款作品，除了早就公布的《暴风传说》外，其他4款作品都是首次公开，在这4款作品中，《世界传说 光辉神话》《幻想传说全 语音版》《宿命传说2》都是在PSP上推出，《宿命传说》的复刻版在PS2上推出。

《幻想传说》是传说系列的第一作，机种为SFC。由于剧情优秀，战斗方式新颖，在当时受到了很多玩家的好评。之后，这款作品被相继移植到PS和GBA平台，并且在SFC版的基础上增加了不少新要素。而即将推出的PSP版则是结合了PS版和GBA版的要素，并且还有一些新改进。PSP版的新改进包括：画面变为16:9（不是强制压成）；拥有全程语音；战斗时角色从原来的2头身变为了3头身；可以在街区、洞穴等任何场所读取进度。制作人野口伸二在最后很有自信地说道："全语音版是《TOP》的集大成版，换句话说就是最完美的一版"。

和《幻想传说 全语音版》相比，《世界传说 光辉神话》是一款完全新作。对于这款游戏的副标题，制作人大馆隆司解释道："**レディアント**是光辉的意思，**マイソロジ**—是神话、神话学的意思。不过本作的标题还有另外一种意思，**マイソロジ**—转为英语后，前两个打头字母是MY，还有自我探索学的意思。《TOW》中玩家可以自定义原创角色，包括性别、发形、面相和语音都是可以自行从预选中随意搭配。而且还可以选择角色的职业，分为战斗系和魔术系，在以后会有转职的设定。

在这一作中，历代《传说》中的一些著名角色都会登场。游戏的战斗系统采用了《深渊传说》的"自由式线性战斗系统"。本作利用





了PSP的机能，可以从网上下载装备，并且可以和朋友们进行交换。制作人称：“《TOW》将是《传说》系列的一个新挑战”。

由PS2版移植的《宿命传说2》在本次发表会上只公布了预计发售时间，并没有相关的资料公布。

《幻想传说》的发售日定为9月7日，《宿命传说2》定为2007年，《世界传说》发售日未定。此外，一直延期的《暴风传说》的发售日仍然还是2006年内。

SCE举办“娱乐已变化了”的PSP试玩会



本次展示活动占据了银座SONY大厦一楼的全部，除此之外在数寄屋桥十字路口的大厦外墙也悬挂了预定于7月13日发售的《LocoRoco》的巨大海报，引起路人侧目。

展会的设置为《LocoRoco》的体验区占一半，此外便是PSP预定在此后发售的“新类型游戏”展台。在这些展台的某个角落里PSP用摄像头已投入实机展示。当它进行拍摄时，在它面前的人大可以安心让它给自己拍一张。因着这摄像头是纵向移动，因此它可以拍下镜头前人物的全貌。与PSP的其他周边装置类似，摄像头和麦克风是用同种规格的螺钉固定在本机上的。

在PSP日后将发售游戏展台区，GPS接收装置也可为玩家所接触。颇令人感觉不快的是此物并未像摄像头那样展示实物。本系统起到的是一个“虚拟球童”的作用，即在真实的高尔夫球场打球时，利用收录球场信息的《大众高尔夫》及GPS系统表示每一杆之后的剩余距离。该GPS接收装置预定今年秋季发售，想来不会参与东京秋季展。除去以上名目，Zenrin的《大家的地图》及SCEJ的《Talkman欧洲语言版》也参与此次展会。会场内设置了“PlayStation Spot”设施，《LocoRoco》，《Every Extend Extra》《勇气故事》的体验版可由此下载并愉快体验。可使玩家“随时随地随意录”的最新系统软件（2.71版）的使用方法也在这里得到介绍。



NDS Lite推出粉色版主机



任天堂最近公布，NDSL将推出新颜色——粉色，并且将于7月20日发售，价格为16800日元。

NDSL自今年3月2日发售以来，先后发售了白色、蓝色、深蓝这3种颜色，首发的时候只有白色一种颜色。NDSL由于机型小巧，样式精美受到了很多玩家的喜爱。由于NDSL的出现可以完全取代老机型，所以老机型基本已经停产。而这次发售的粉色版主机很适合女性玩家。

粉色版在基本样式上没有改变，和NDS粉色版不同，NDSL粉色版机身表面全部为粉色，包括按键、触笔等都是统一颜色。

PSP影像录制设备即将推出

日本3C外围制造商BUFFALO发表，将推出可录制电视影像并实时转换成PSP与iPod所使用的MP4文件的影像录制装置“PC-MV9H/U2”。

“PC-MV9H/U2”是一款供PC使用的影像录制装置，配备Qpixel制造的H.264硬件压缩芯片“QL201”，可将输入的电视影像信号录制并转换成H.264格式的MP4文件，并通过USB接口传输到PC上储存。PC-MV9H/U2内建电源供应器，具备有线电视端子、S端子与AV端子，并采用由PIONEER制造的10bit模拟数字转换芯片，可支持多种提升画质的数字影像处理功能。与PC的连接采用USB 2.0接口，并具备两端口USB Hub功能。

PC-MV9H/U2支持的录像格式包括“H.264”、“PSP”、“iPod”3 种模式。在PSP与iPod模式时可依照各自所支持的MP4格式随意调整画面的分辨率。该设备定价28770日元。



←有了这个设备就可以把电视节目录下放在PSP中看了。

双卡同时运行的NDS浏览器

任天堂于6月22日正式发表，NDS专用网络浏览器软件“Nintendo DS 浏览器”将于7月24日推出，定价3800日元（含税），并采用网络订购的方式，于任天堂官方网站及各加盟网站提供订购服务。

“Nintendo DS 浏览器”采用上下卡槽插卡同时运行的方式运作，软件储存于NDS卡带中，并通过GBA卡插槽来安装内存扩充卡。为了配合NDS Lite主机而推出了专用的GBA卡插槽，因此将分别针对NDS与NDS Lite主机推出2种不同的版本。NDS版的扩充记忆卡为标准尺寸，NDS Lite版的扩充记忆卡则采用特制卡。

在网页的显示方面，将同时利用NDS的上下屏幕来显示：标准模式下是以下屏幕显示缩图，上屏幕显示局部放大画面，放大的部分可透过触控方式移动。在输入方面，NDS浏览器内建ATOK汉字手写输入系统，提供包括触控屏幕虚拟键盘输入与触控屏幕直接手写输入等不同的文字输入方式。此外还支持阅览年龄限制等功能，不过并不支持Flash、PDF、影片、音乐的播放。





←为NDSL量身定做的专用浏览器，虽然变小了但性能是一样的。

PG汉化资讯站

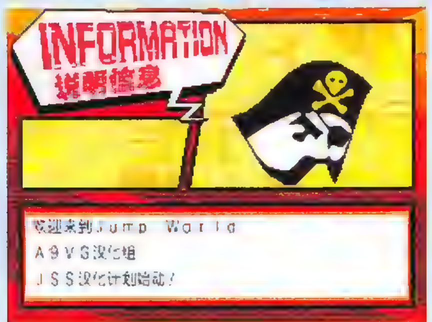
《JUMP明星大乱斗》汉化始动

《JUMP明星大乱斗》是去年8月初发售的一款以周刊《少年JUMP》上连载漫画为题材的乱斗类游戏。不过当时很多玩家抱怨看不懂日文，特别是游戏中过关的一些规则，导致收不齐卡片。

近期A9VG汉化组决定将这款游戏汉化，目前图片HACK、字库HACK、字库扩容、文本导入导出测试都已经成功。初步汉化规模预计：657个漫画格的改图、漫画格文字说明+系统帮助信息+其他文本，共计40000字左右。

目前需要美工一名，协助改图和图片处理，要求有比较好的PS改图经验（有漫画汉化连载经验最好）；日语翻译员数名，要求热情负责，最好对少年漫画有一定了解。

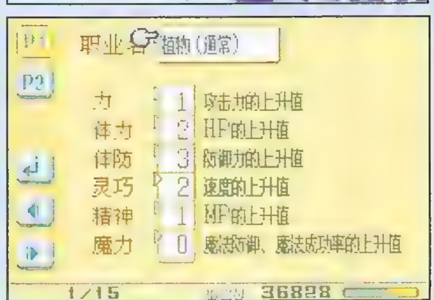




《RPG制造工具》汉化补丁发布

《RPG制造工具》是GBA上中期的一款作品，玩家可以用游戏中的素材等创造自己的RPG游戏。不过由于语言原因，多数玩家都放





弃了这款游戏。不过现在这个游戏已经有汉化版了。

汉化作者是林拓，以下是汉化发布的信息：

接触汉化的第一次尝试，磕磕绊绊地弄出来还是有相当的不足。祝大家能用它制造自己心中的世界。另外，内置游戏和示例游戏的情节依然是日文。

需要说明一下的就是打过这个补丁后游戏依然可以正常导入日版记录，大家可以一起测试一下。当然，字库终究改动过，错字是会有的。这个版本里增加了一些原版没有的汉字，比如“你”字，但有一些常用汉字因为字库原因仍然没有。

关于汉化情况：没有版本号表示目前这个补丁不是什么测试版近期不会有什么改动了，毕竟关系到sav中的文本兼容性问题。关于完全汉化：目前来看，这个汉化补丁已经足以让一个没玩过的人做个小游戏并因此体会到创造的快感了。在实际的编辑制作过程中，基本不会用到未汉化的日文内容。

注：如果在模拟器上玩这个游戏，请务必使用“选项→模拟设置→存储类型→FLASK 64K”。另外，经GOKURAKU玩友测试，烧录到卡带中后能正常游戏和存档，提示存档损坏是正常现象，请按过。

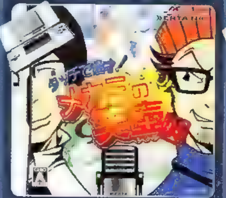
- 非剧情文本汉化：85%
- 图片文本汉化：95%

游戏品质

GAME REVIEW 掌机游戏铁板阵

作品

批评家

	触摸相声 女神的水壶	加勒比海盗 死者的胸膛
		
	机种：NDS 版本：日版 厂商：Ertain 类型：AVG 发售日：2006.6.22	机种：NDS 版本：美版 厂商：Buena Vista 类型：ACT 发售日：2006.6.27
剑纹	这款游戏的题材就是双人漫才。画面风格比较夸张，表演的气氛不错，和大多数文字游戏一样，通过选择分支进行游戏。不过需要相当高的日语能力才能得到乐趣，或者说领悟出语言的幽默。游戏采用了全程语音，不过音质比较差。	根据暑期同名影片改编的游戏。这款游戏是一个很爽快的，以打斗为主的动作游戏。解迷部分只是作为辅助，成份很少。按键设定为拳、脚、跳、捡起物品，使用各种武器攻击敌人，按键操作感非常舒适，游戏画面和音效也达到了NDS中上水平。
翔武	原来日本的漫才和国内的相声差别是很大的，以我等的评价标准来看,实在是觉得没有什么笑料。游戏本身的设定还是不错的，把各种操作贯穿于文字叙述之中，让人不会觉得一直按键跳过对话太无聊，但是如果看不懂内容的话，可玩性只能是0了。	GBA版的《加勒比海盗》做得就比较不错，不过本作的表现确实让人大吃一惊。NDS的3D 机能方面利用的非常好，在运动时视角会有小幅度的调整，人物动作也不丢帧，在游戏的剧情中可以使用多名角色，并且还可以使用多种武器，非常丰富。
岚枫	DS主机真的成为了一台准休闲类游戏主机，告别前段日子大批PUZ类游戏的降临，现在就连像本作这样的相声游戏也出现在了上面。游戏中收录了许多“相声”小段子，但可能因为容量限制音质比较差。对于不懂日语的玩家来说本作基本上没有任何意义。	标准的美式动作游戏，鉴于DS主机的硬件机能实在有限。本作全3D人物背景的表现有些牵强，不仅没有足够了流畅度,拖慢现象也比较严重。但游戏中还是可以看到许多亮点的，例如背景画面中许多道具都可以作为武器来使用，游戏的打击感也还不错。



人活着便要快乐些，因为你将死很久。（马志标）
男，18岁，广东省高州市高州中学高二（4）班，525200，QQ：261886105

洛克人ZX



机种：NDS
版本：日版
厂商：CAPCOM
类型：ACT
发售日：2006.7.6

看到这个游戏首先对画面感到失望，因为画面和GBA上的Zero系列实在没有区别。从上下屏同时显示相同的Logo到游戏关卡中，这款游戏并没有很好地利用NDS的下屏。再看系统方面，ZX把直线关卡变成了分割区域方式，是个大的颠覆。

画面是GBA级别的，下屏的用途不大。从菜单、画面等方面可以看出这一作是基于《洛克人ZERO4》的引擎开发的。本作从原来的闯关类ACT变成了类似《银河战士》那种在各个相连区域间完成任务的类型，脱离了一向的风格，这一点比较让人失望。

看来《洛克人》这个系列已经成为CAPCOM在掌机上的摇钱树了，“ZERO”刚刚完结这不又迎来了“ZX”系列。全新的主角与故事背景，能够有怎样的表现还是让玩家来评判吧。本作的画面还保持在GBA平台的水准，不过加了众多人语和动画。

CARS



机种：PSP
版本：美版
厂商：THQ
类型：RAC
发售日：2006.6.6

游戏的画面出色，帧数很足。从系统上来看，它设计了类似《横冲直撞》那种的加速系统，还有大魄力特写画面。由于车辆都成了“人类”，所以还有跳跃功能。赛车途中按L键跳起，给人的感觉非常有趣。游戏模式很多，可玩性很高。

和NDS版的《汽车总动员》相比，PSP版做得真是非常不错。作为一款竞速类游戏，本作的手感相当好。而且画面没有什么残影，也没有丢帧现象。游戏整体符合了原作的卡通风格，不过游戏中没有主视点设定，对于赛车游戏来说，确实是有些可惜。

不同于普通的赛车作品，本作的车辆都是卡通形象，在画面的渲染上也并不是十分的严谨。但是游戏却拥有相当高的可玩度，尤其比较另类的是所有赛车都加入了跳跃这个动作，配合加速器以及各种高台可以做出许多超常规动作。

吉他少年 现场表演



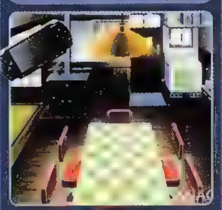
机种：PSP
版本：日版
厂商：KOEI
类型：RAG
发售日：2006.6.8

游戏画面、音乐音效、操作等各方面都非常完美。故事幽默曲折，选曲恰到好处。如果不是移植作品，或者新增要素更多些的话，这款游戏绝对是A评价。可惜的就是，作为四五年前的游戏，移植后新增内容实在是少，让人稍感失望。

虽然也是跟着节奏按键的音乐游戏，但是这款游戏玩法很有特色。用线条长短表示音乐时值，用线条高低摆动表示音调高低，既合理又形象。游戏的故事情节虽然不算新颖，但是配合好听的音乐和全程语音，同样让人印象深刻。

PSP上十分难得的一款音乐游戏。与其它音乐游戏相比，本作的玩法相当的另类，几乎用到了PSP上的所有键位，但是上手却非常容易，不需要玩家去花大量的时间来熟悉键位。在弹奏中背景还有华丽的动画陪衬，玩起来别有一番味道。

我的暑假



机种：PSP
版本：日版
厂商：SCEI
类型：AVG
发售日：2006.6.29

这款游戏是2000年PS同名游戏的PSP移植加强版本。画面简单，但是非常优美。对大自然的风景刻画自然写实，给人清新凉爽的感觉。故事的时间是上个世纪70年代末，主角到山村的叔叔家渡过酷暑，一个暑假所发生的事情。游戏充满了另类美感。

在暑假里玩《我的暑假》，真是有清凉一夏的感觉，扮演主角在靠山的小村里过着恬静舒适的生活，让人不知不觉投入其中，对现实生活中无法体验到的暑假生活非常着迷，而且PSP便于携带的优点更为游戏增色不少。

虽然本作没有傲气的销量，靓丽的游戏画面以及深邃的世界观和复杂情节。但是游戏一经推出就受到了尤其是中年玩家的欢迎。清新的乡村气息以及简单耐玩的系统让人爱不释手。PSP版的完美表现将再次勾起人们的美好回忆。

喜欢随时随地地游戏，喜欢掌机，喜欢《掌机迷》。（李宝春）
男，19岁，广西宜州市庆远镇九龙路焊剂厂，546300，QQ：49692929



魔法假日

五星连珠之时



□NDS　□日版
□任天堂　□RPG
□2006.6.22

相比几年前GBA发售初期的那作《魔法假日》，本作在受关注程度方面要远高于前作，而游戏实际表现也令人比较满意，虽然不足之处多多少少还是存在的，但是能在夏初迎来这样一款优秀的RPG，为游戏旺季带来一个不错的开头。



游戏在背景设定方面并没有沿袭前作，剧情也是全新创作的，只有魔法学校的设定沿用了下来，除了校长和老师两位人物在前作中出现过之外，其他方面与前作并没有任何联系。本作的剧情方面称不上非常优秀，只能说是中规中矩而已，由于遇敌比较频繁，所以攻关流程时间比较长，不过隐藏要素的设计保证了破关后继续游戏仍然充满乐趣。

相比剧情方面，本作的系统设计更为出彩。虽然前作中魔法属性多达十几种，但是本作在这个方面进行了大幅简化，只设定了火水土木风五种循环相克的属性，以及互为对立属性的光与暗。这样的设计是为了与剧情中提到的太阳系五大行星相配合，随着行星运行位置以及昼夜的变化，对应属性的人物会在特定的时间段受到星之加护，魔法效果上升，相当于前作中召唤精灵后魔法效果上升的设定。

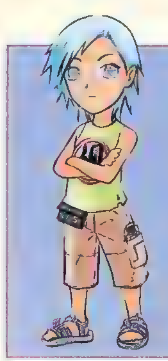
队列中人物的位置对其攻击手段的影响是在本作中才新加入的，站在前排的人物挡住了后排，因此可以保护后排队友不受到物理攻击，而魔法攻击则可以无视队列而发动。

战斗动画占了每一场战斗的大部分时间，如果想要跳过己方发动魔法的动画效果，只要按住L或R键就可以了，但是这样一来虽然节约了时间，却失去了提高魔法效果的机会。机械重复是让人厌倦的，为了提起玩家对战斗的兴趣，游戏中特别加入了一个小设定：在吟唱魔法时抓住时机点触人物，就可能使魔法效果提高；而在受到敌人物理攻击时，适时的点触人物，就能减免受到的伤害。这个小技巧是游戏中的某位NPC透露的，在老师的教授内容中可学不到哦。

最后免不了稍微抱怨一下，虽然NDS的触摸屏机能是硬件的卖点，但是为了配合机能而把系统做成几乎所有操作都要用触笔来实现，这一点实在是让人不敢恭维，按键和触笔使用的有机结合才是最恰当的选择。

瑕不掩瑜，优秀的原创RPG游戏是值得向大家推荐的，愿《魔法假日》伴随各位玩家度过一个清凉的夏季。





以“交流”为卖点的游戏《魔法假日》新作，赶在今年暑假上市了。游戏画面中规中矩，画风和前作一样，音乐也比较不错，处于中上水平。游戏采用了男女主角设定，多种属性采用了相克设定。值得称赞的是，作为系列的二代，本作在背景和剧情上都没有延续上代，完全可以当新作来玩。



GBA时代原创的RPG大作终于转战DS平台，利用DS的强大而又独特的硬件机能，游戏在各方面都有了比较大的进化和改善，全新的系统为游戏增色不少。游戏更多的利用到了DS主机的触摸功能，初上手时会有些别扭，甚至有种多此一举的感觉，剧情也比较平庸没有太大的亮点。





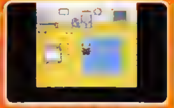
人气游戏大集合 掌机迷排行榜 TOP20

进入了暑期，掌机上游戏的数量和品质也都进入了一个比较好的时期。6月22日发售的DS平台的《魔法假日》和6月29日在PSP上发售的《我的暑假》都是不错的游戏，大家又可以尽情的玩了！



1位 口袋妖怪·绿宝石

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2004.09.16

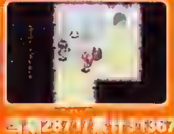


本周4137/累计48867



2位 黄金太阳·被开启的封印

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2001.10.26



本周2871/累计31367



3位 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2002.06.20



本周2311/累计24207



4位 黄金太阳·失落的时代

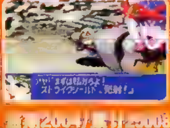
厂商：KONAMI 机种：GBA
类型：ACT 发售日：2003.05.08



本周2017/累计22270

5位 超级机器人大战OG2

厂商：BANPRESTO 机种：GBA
类型：SLG 发售日：2005.02.03



本周2004/累计25008

名次	游戏	厂商	机种	类型	本周	累计
6位	口袋妖怪·蓝宝石	NINTENDO	GBA	RPG	1857	[illegible]
7位	口袋妖怪·红宝石	NINTENDO	GBA	RPG	1657	20481
8位	口袋妖怪·火红	NINTENDO	GBA	RPG	1641	21861
9位	马里奥赛车DS	NINTENDO	NDS	RAC	1483	20772
10位	口袋妖怪·叶绿	NINTENDO	GBA	RPG	1455	21664
11位	超级机器人大战J	BANPRESTO	GBA	SLG	1396	17582
12位	恶魔城·苍月的十字架	KONAMI	NDS	ACT	1312	15831
13位	[illegible]	MMV	GBA	RPG	1236	15114
14位	新超级马里奥兄弟	NINTENDO	NDS	ACT	1200	3178
15位	动物之森 DS	NINTENDO	NDS	SLG	1196	8147
16位	火炎纹章·烈火之剑	NINTENDO	GBA	SLG	1096	[illegible]
17位	火炎纹章·圣魔光石	NINTENDO	GBA	SLG	1047	14236
18位	马里奥赛车	NINTENDO	GBA	RAC	913	11256
19位	洛克人ZERO4	CAPCOM	GBA	ACT	909	[illegible]
20位	逆转裁判3	CAPCOM	GBA	AVG	884	10407

类型游戏TOP3

ACT游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	恶魔城 晓月圆舞曲	KONAMI	GBA
2位	恶魔城 苍月的十字架	KONAMI	NDS
3位	新超级马里奥兄弟	NINTENDO	NDS

RPG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	口袋妖怪 绿宝石	NINTENDO	GBA
2位	黄金太阳 被开启的封印	NINTENDO	GBA
3位	黄金太阳 失落的时代	NINTENDO	GBA

RAC游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	马里奥赛车 DS	NINTENDO	NDS
2位	马里奥赛车	NINTENDO	GBA
3位	山脊赛车	NAMCO	PSP

SLG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	超级机器人大战 OG2	BANPRESTO	GBA
2位	超级机器人大战J	BANPRESTO	GBA
3位	火炎纹章 烈火之剑	NINTENDO	GBA

FTG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	格斗之王 EX2	SNKPLAYMORE	GBA
2位	街霸2X 复活	CAPCOM	GBA
3位	街霸 ZERO3 UP	CAPCOM	GBA

PSP版《太鼓达人》是PS2版游戏的移植作，虽然只是移植，不过仍然受到FANS们的好评，其续作将于9月7日再度登上PSP平台。《太鼓达人2》中将增加一个原创模式，即以小咚和小咔为主角的故事模式，而且收录曲目共有62首之多，全面超越前作。带着心爱的PSP，走到哪里都能感受音乐的热情，这就是《太鼓达人》的魅力。



PSP	BANDAINAMCO	2006.09.07
	RAG	1~2人/5040日元
太鼓达人2		容量未定

丰富多彩的游戏模式一一介绍

游戏中除了主要的单人演奏模式外，还有使用一台PSP两人同时演奏的双人模式，初学者和小孩子都能轻松演奏的模式，以及各种很好玩的小游戏。以上这些模式中都可以获得点数，随着点数的增加，玩家会得到各种称号，并开启隐藏要素。此外游戏中还有可以查看各种追加要素和个人成绩的太鼓通信簿，如此丰富的游戏模式绝对让本作非常好玩。

一緒にはなちゃんの発表会を盛り上げて欲しいんだドン

↑“一起去邀请大家参加小花的发表会吧，咚！”于是小咚和小咔开始行动起来。

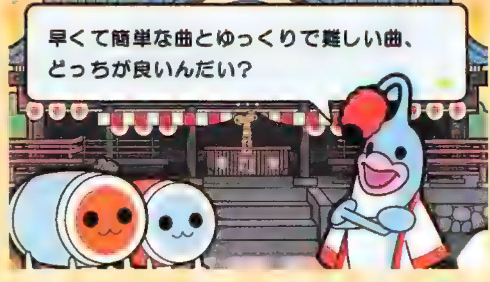




←先从最近的人开始找起吧。

系列初次登场的故事模式

故事模式是在太鼓达人系列的世界中，让玩家亲身体验小咚和小咔的经历。为了让更多的人参加小花的钢琴发表会，小咚和小咔要跟镇上的人们对话，邀请大家到场，选择合适的选项，并成功地完成演奏游戏。到了最后一天钢琴发表会的时候，根据到场人数的多少，结局内容会有相应的变化。这段剧情结束之后，还会追加新的剧情，玩家不仅可以自由选曲进行演奏，还可以随着剧情发展同时演奏，成为一种全新的模式。



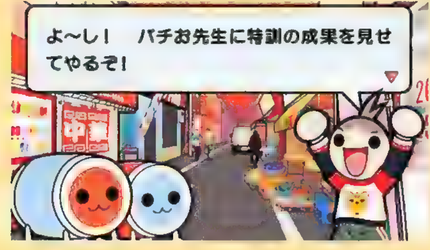
↑每推出一款《太鼓达人》，游戏里的NPC就会增加，小咚和小咔要找的人真多啊。

更易懂更有趣的和太鼓教室

和太鼓教室模式是为了锻炼玩家熟练程度的模式，包括前作收录过的初学者道场模式，让第一次接触太鼓系列的玩家能够轻松上手。熟练掌握了普通等级谱曲的玩家，还可以挑战更高难度的曲目，或者选择自己喜欢的某一首曲子反复演奏。



↑也会遇到有人无法应邀前来的情况。



↑要向大家展示一下老师的特训成果?会是什么呢?



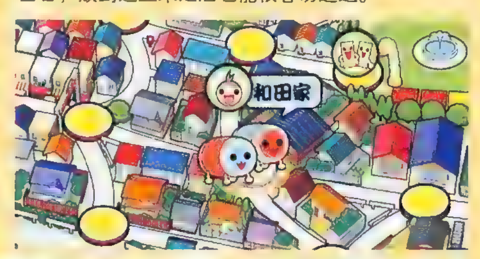
←小花为了星期日的发表会而努力练习中。



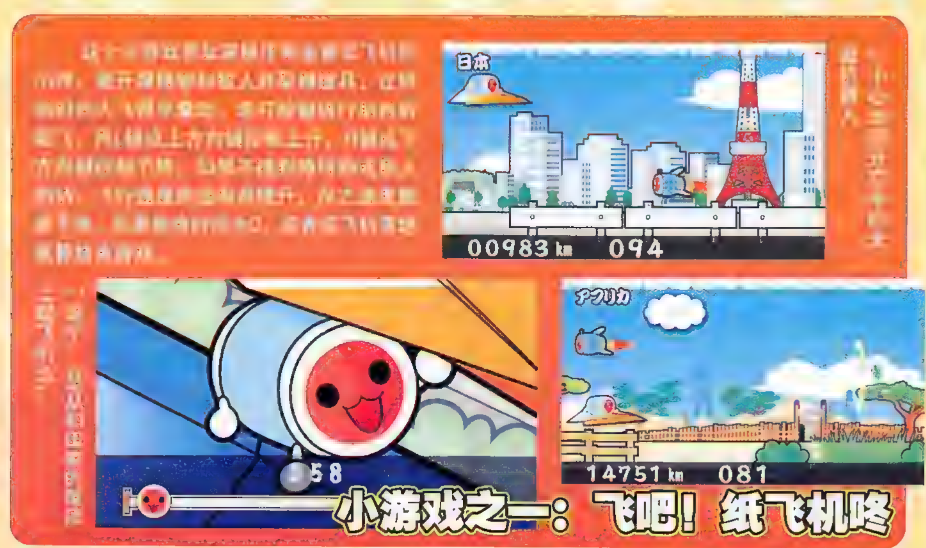
→努力邀请更多的人来为小花捧场。

快速上手的少儿模式

在这个模式里，咚和咔不分特定的键位，因此演奏难度非常低，即使是小孩子也能轻松快乐的进行演奏。一般玩家难以成功演奏的困难难度和鬼难度的曲目，放到这里来之后也能很容易通过。

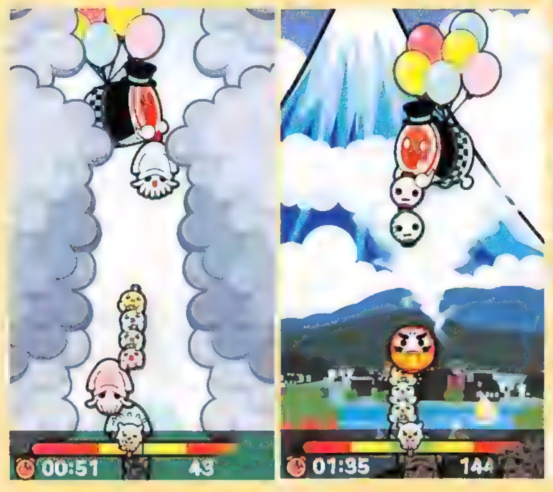


小游戏之一：飞吧！纸飞机咚



小游戏之二：叠罗汉咚咚

这个小游戏需要把PSP旋转90度竖着玩，操纵绑着气球飘浮在空中的小咚，把小咚抓着的其它角色一个一个投下去，小心的堆叠起来。保持平衡非常重要，堆叠到一定高度的时候就算顺利过关，如果平衡崩溃的话就GAME OVER了。





↑每次都是狗在最下面撑着，有杂技演员的才能哦，笑。

小游戏之三：心跳的气球作品

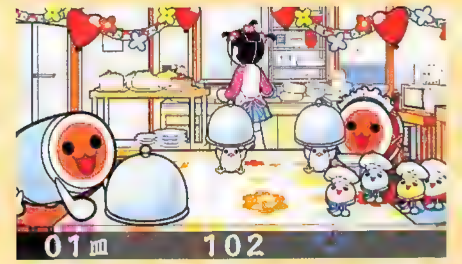
[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

小游戏之四：甜点危机

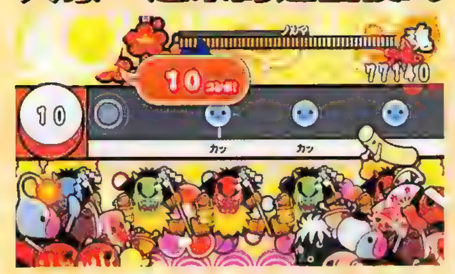


小咚面前的大餐桌上放着很多盘子，其中一些装着蛋糕，还有一些装着不能食用的东西，记住盘子里的盛放物，在盖上罩子快速交换位置之后，判断哪一个盘子里是蛋糕。游戏的目的是在限制时间内吃到尽可能多的蛋糕，如果判断正确的话，盘子的数量会增加，换位速度也会增加。吃到一定数量的蛋糕后，或者判断失误的话，盘子数量和换位速度都会回复到初期值。

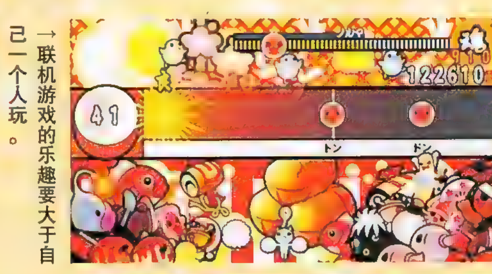


↑一口气吃了10盘蛋糕，剩余时间不多了，加油，别看花眼哦。

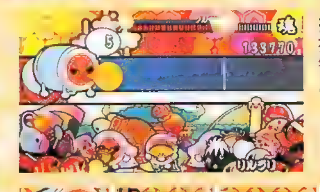
大家一起来的通信模式



通信模式支持最多四个人同时演奏，还能一起玩演奏游戏和小游戏，由于游戏支持只用一张UMD盘进行四人联机，所以即使没有买本作的玩家也可以和朋友一起享受太鼓的乐趣哦。通信模式中分为两到四人合力演奏的协作模式和四人两组比赛得分的对战模式，另外还有两人对战的小游戏，可惜的是这种两人对战的小游戏不支持只用一张UMD进行联机。



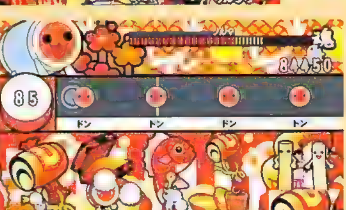
→联机游戏的乐趣要大于自己一个人玩。

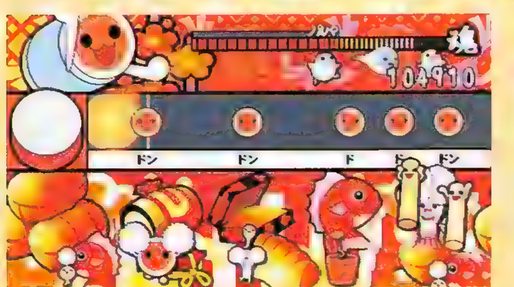


←这个时候要狂搓按键。



→光看那么多曲目就让人很想尽快入手了。





豪华的收录曲目阵容

本作的收录曲目按照类型分为日本流行音乐、动漫音乐、古典音乐、游戏音乐、童谣·民谣和原创音乐，总数达到了62首，其中22首是前作的下载曲目，而另外40首是以前未收录的全新曲目。

《SD高达G世纪P》是收录了《高达》系列动画、漫画、小说、游戏等作品的《SD高达G世纪》系列的最新作。游戏中收录了1100多部机体，780多名角色，创掌机《G世纪》系列的最高。本作回归到PS时代《G世纪》的开发、设计系统，从自由度和战略性的角度上有了提高。并且本作也回归到了原来选择剧本战斗的系统，而不是类似WSC版那种路线性的系统。除了在原作故事中登场的众多角色和机体外，本作中仍然有原创人物和机体登场。此外，在这一作中还加入了众多新要素，使游戏更具战略性。目前游戏开发完成度90%，预定在8月3日发售，在这之前，请大家继续关注我们的报道。





PSP	BANDAINAMCO	2006.08.03
	SLG	1人用/价格未定
SD高达G世纪P		416KB

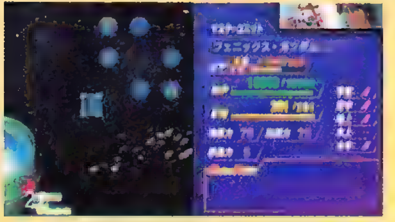
众多新系统 新要素全面公开

不归入编队中 强力的单独单位 核心单位

核心单位是唯一一个不属于编队的自由战斗单位。核心单位拥有自己的指挥范围，并且会发动这个范围内的我方所有机体同时攻击，是个非常具有威力的战斗单位，要合理应用这个性能。



←可以使7架机体同时攻击。

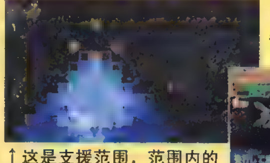


←被设定为核心单位的机体是用紫色来表示。

复数机体 向敌人集中攻击 支援攻击

支援攻击在过去的作品中就出现过。本作中即便我方机体不相邻也可以使用支援攻击。敌人也会使用支援攻击。

↓利用支援攻击可以给敌人重创。



↑这是支援范围，范围内的机体可以参加攻击。

战舰单位追加的 强力攻击 一齐攻击

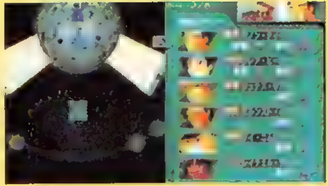
战舰单位除了一般的武器外,还可以使用一齐射击。这是对敌人最多6个单位同时攻击的强力武器。而且,只有最初被攻击的一架机体会反击。



↑战舰被围困时的逆转型武器。

众多原创角色机体相继登场

在游戏中，玩家所带领的队伍不是由原作中人物组成的，而是由众多原创人物组成的一支部队。原创角色会随着等级的提升而得到能力成长，在游戏中有很重的位置。如何安排他们的位置，以及如何培养也是游戏的关键。

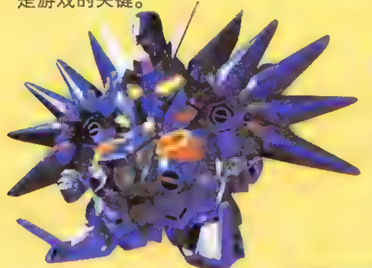


↑根据角色的不同能力决定适应的位置。



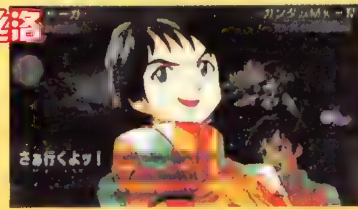
量产型汉马・汉马

左腕是有线式的手腕光束枪，是非NT专用机体。



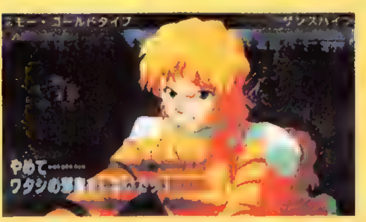
克莱亚・希丝洛

NT（新型人类）能力和指挥能力很强，非常适合做领队、通信工作。



水瓶高达

OZ开发的高性能机体，被称为魔鬼高达的兄弟机。拥有对MD（机动木偶）用的电子战装备。



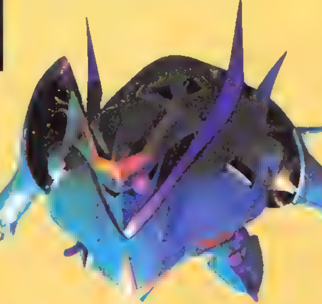
艾利斯・克罗德

射击、格斗、回避值都比较不错，通信能力成长的也比较快，是万能型NT角色。



凯・尼姆罗德

整备能力很高，可以胜任舰上的整备任务。成长能力也很令人满意，是个可靠的人。



泰塔尼亚

THE・O的正统进化型MS。NT专用机体，搭载武器有浮游炮、光剑、二连发光枪。

比利・布雷斯

全体能力成长值不是很理想。最初拥有较高的回避力，作为机师要好好利用。



雷琪尔・兰萨姆

没有NT，但潜在的NTL值较高，在众多机师中拥有很高的魅力值。



系列作品中首次出现的新系统

获得分数有很多好处 哈罗积分

敌人战斗单位都设定了分数，越强的机体分数越高。在给敌方机体最后一击的时候，参加攻击的我方机体越多，获得的分数奖励越高。获得的分数在画面左上角通过哈罗指示计来表示。根据获得分数高低，哈罗也有颜色的变化，分数高的时候会变成金色。在过关后，分数会影响获得的资金、强力强化部件、以及机体能力的成长。看起来也是个比较重要的要素。



←画面左上方的哈罗按普通、铜、银、金、白金来分级。

强化自军的机体 提升作战能力 能力成长

击倒敌人后会得到经验值，到达一定值的时候，MS的能力就会成长，并且会得到能力点。利用能力点可以对机体进行能力分配。从图上可以看出，这次机体强化和原来的不大一样了，倒是很像《机战》系列的强化改造系统。此外，强化的能力点也会因为哈罗积分而发生变化，如何为每部机体分配能力点数，也是游戏中非常重要的。

→由于机体能力和武器的差异，强化的时候选择的侧重点也不同。

能力强化点数受到本关中哈罗积分的影响，从图上看，数值的差距还是比较大的，看来一定要多赚些分才行。

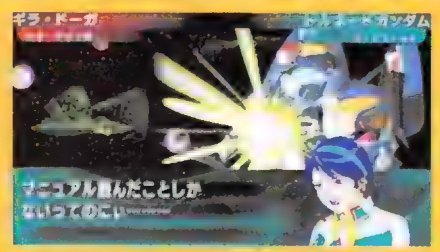


PS版《G世纪》的机体在本作中依然亮相



预约特典公开

本作的预约特典是《SD高达G世纪P限定版光盘》，其中收录了系列作品中的CG影像和历代片头影像。可以说是一张全影像合集光盘，喜欢的玩家不要错过哦。



←掌机上最强《G世纪》作品即将和众位FANS见面。

FISH EYES PORTABLE



MMV著名的钓鱼模拟游戏《FISH EYES》将在PSP上推出。《FISH EYES》系列第一作发售于96年，机种为PS。该系列以轻松的垂钓生活和环境的拟真，受到不少玩家的喜爱。游戏中收录了不少淡水鱼，同时还有非常优美的环境，玩家将在这种环境中体验垂钓生活，得到身心上的放松。今年是该系列的十周年纪念，PSP版决定在今年9月正式发售。

NDS	MMV	2006.09	
	SLG	人数未定/5040日元	
FISH EYES		记忆容量未定	

在掌上体验轻松的垂钓生活



←把钓到的鱼放在水箱中养大，体验养鱼的乐趣。



→可以查看钓到的鱼图鉴，方便做收集工作。

本作的最大特点在于钓场的风景更显真实，这也是PSP的3D机能强大所致。通过3D的画面表现出的溪流、湖泊、池塘完全不失原有味道。而且钓场还会根据时间、天气等有所变化，再加上虫鸣、流水的声音，使你仿佛有置身其中的感觉。在休闲之余拿起PSP，在这种优美的环境下钓上两竿的感觉一定非常不错。

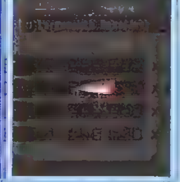
收集也是重要的要素

→对战模式对应5种不同的规则。

游戏中共登场22种鱼类，基本都是常见的。游戏以钓鱼收集为乐趣，并且可以放在家中的水箱中喂养。除此之外，游戏中还有一些小剧情，比如曾经是垂钓高手的老人谈起原来曾经钓上过闪着金色光辉的鲈鱼。

←和朋友进行对战，看看谁才是真正的垂钓高手。

→在垂钓前要选择好合适的渔具。



←选择好渔具后，就要耐心地等鱼上钩了。

体验置身自然的感觉





BANDAINAMCO在6月底召开了《传说》系列的发表会，在会上公布了在PSP上推出的三部《传说》系列作品。《幻想传说 全语音版》就是其中一作，这次作品融合了PS和GBA版的要素，增加了全程语音。

PSP	BANDAINAMCO	2006.09.07
	RPG	人数未定/5040日元
幻想传说 全语音版		记忆容量未定



TALES OF PHANTASIA®
～フルボイスエディション～

《幻想传说》是传说系列的第一部作品，以当时的技术水平在SFC上制作出这样高素质的游戏，可以说是超越了SFC的机能。在SFC版推出后，《幻想传说》曾被复刻到PS和GBA上，在原有的基础上增加了很多新要素。由于战斗的动作感很强、很爽快，《传说系列》一直受众多玩家们的喜爱。



先声夺目的CG动画

←由于是以PS版为基础复刻的，所以和PS版一样，游戏中仍然收录了精彩的动画。

历经磨难的二人再度登场

克雷斯

由于父亲是剑道场的师傅，所以他自幼练习剑术，有着稳重勇敢的性格，是非常值得信赖的人。

明特

被黑骑士抓到地牢中监禁，也是在那里和主角克雷斯相遇，是一名年轻的法师，擅长使用恢复系法术。

穿越时空拯救世界的故事再次展开

一天，住在托提斯村的克雷斯和好友切斯塔一起到村南的森林打猎。两人满载而归，这时村里突然发生了大事。村中的民房全部被破坏，所有村民都被杀害了，在这之中有克雷斯的家人，还有切斯塔唯一的妹妹。两个人带着失去亲人的痛苦和仇恨，决定要找出事件的元凶。

很多人为了达到自己的目的，都想复活被封印的魔王达奥斯。而克雷斯父母留给他的项链正是封印达奥斯的钥匙。克雷斯不仅被敌人盯上，而且还被关入了地牢，项链也被夺走。在地牢中，克雷斯和一起囚禁在这里的明特相遇，两个人逃脱成功。

达奥斯最终还是被复活了，解除封印的达奥斯要杀掉克雷斯等人时，利用时空转移飞向了过去，为寻找打败达奥斯的办法踏上旅程，故事也将从这里真正开始……



为了粉碎达奥斯的计划

←达奥斯拥有冷酷面孔，非凡气质的达奥斯也深受FANS们的喜爱。

更加激烈的战斗

借助PSP的技能，本作的战斗画面达到了PS版的水准。战斗中的人物们也从原来的二头身设定变为了三头身设定，手臂和身体的动作看起来更加自然了。不知道本作的战斗系统方面会不会稍有更改?

↑借助雷精灵的力量，阿琪发动了爆雷术，攻击范围内的所有敌人。



BANDAINAMCO在《传说》发表会上发布的PSP上三部《传说》作品之一。本作是完全新作，本作中玩家可以自己设计主角，主角的性别、脸型、发型、声音都是可以进行选择的。而且还可以决定主角是战斗系职业还是魔法系职业，转职也是本作中一个重要的要素。众多《传说》系列中的人物将在本作登场。战斗系统采用了《深渊传说》的战斗系统。



←游戏中内置了多种脸型、发型，可以根据自己的喜好来设计主角。

选择主角的职业

↑战士是目前已得知的职业，不知道在初期可以选择多少职业。

人们在世界——特莱基亚过着安稳的生活。一次从异世界而来的腐蚀物闯入了这片土地。大地的大部分都被吃光了，人们陷入恐慌之中，过着无家可归到处逃亡的日子。孕育着大地的世界树，为了不让人们受到腐蚀物的侵害，守护着大地，世界树用最后的力量生出了最后的希望，就是主人公。肩负世界树最后希望的主人公将为了这片土地的和平战斗下去。



←角色在迷宫中移动时在右上角会显示小地图，看起来更加方便。

在广阔的迷宫中冒险



↑利用PSP的机能，迷宫中场景效果十分华丽，同时可以看出还有视角的变换。

聚集传说系列众多角色



↑采用《深渊传说》的战斗方式，角色和战斗场景完全3D化。





莫尔莫

莫尔莫和卡农诺是目前公布的两名原创角色。莫尔莫是一直伴随主角旅行的，它是守护异世界的世界树的幻兽，由于无法打倒破坏世界树的腐蚀物，而离开了异世界来到了特莱基亚。卡农诺是“阿德利维特姆”的一名成员，和周围人很合得来，深受组织信赖。但她丧失了记忆，除了自己的名字，其他都记不起来了。



卡农诺

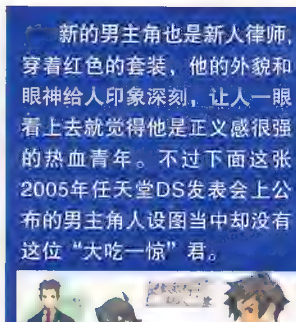
逆转裁判4

NDS	CAPCOM	2006年
	AVG	1人/价格未定
逆转裁判4		对应触笔

以性格各异充满魅力的人物和激烈的法庭战斗为卖点的《逆转裁判》系列，最新作品即将在NDS上推出。

新作的故事发生在《逆转裁判3》之后七年的世界，由于围绕着成步堂的剧情基本已经圆满，所以新作启用了新的男主角，他的名字是王泥喜法介（オドロキ ホウスケ）。新男主角仍然是一名新人律师，要帮助委托人打赢各种官司，虽然换了主角，但游戏的乐趣依然不变。游戏的女主角也换了新人物，她就是谜之魔术师美贯小姐。

新男主角王泥喜法介



新的男主角也是新人律师，穿着红色的套装，他的外貌和眼神给人印象深刻，让人一眼看上去就觉得他是正义感很强的热血青年。不过下面这张2005年任天堂DS发表会上公布的男主角人设图当中却没有这位“大吃一惊”君。





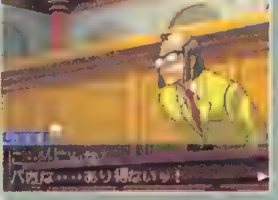
找出证言中的疑点 推理出事件的真相

本作依然分为调查取证的侦探部分和针锋相对辩论的法庭部分，两个部分交替进行推动剧情发展。





↑找到证言中与证物相矛盾之处，抓住矛盾乘胜追击。



←询问证人，指出他的证言中的疑点。

新女主角是谜之魔术师美贯

亚内检察官和裁判长



←↓虽然亚内检察官的发型变了不少，不过他的性格和举动还是跟以前一样，是不是也会和以前的作品一样从第一话就登场呢？







亚内检察官

裁判长



↑→裁判长大叔也还是那么威严，面对他的时候可不能有任何闪失哦。

GUN

PSP	Activision	发售日未定
	ACT	人数/价格未定
枪火 摊牌		记忆卡容量未定

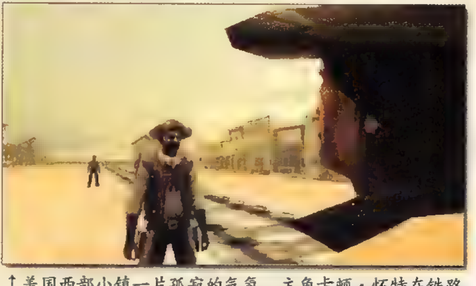
驰骋美国西部小城的孤胆英雄 使用左轮和战马铲除邪恶势力



2005年底Activision公司在家用机上推出了以美国西部为背景的动作射击游戏《枪火》。事隔半年，PSP上增强版《枪火摊牌》的消息越来越多地展示在我们的面前。



卡顿·怀特



↑美国西部小镇一片孤寂的气氛，主角卡顿·怀特在铁路旁遇到面前的这个人，他身后不远处还站着两个人。他们显然不怀好意，那么接下来就要用枪说话了。

骑马上演美国西部《横行霸道》

骑马行走于城镇之间



PSP版《枪火 摊牌》是家用机游戏的增强版本，在游戏中玩家除了使用各式枪械和敌人战斗，还能够使用刀子、炸药等武器展开情节。PSP版加入多人模式和众多新任务和玩法，非常值得期待。

枪是男人最好的朋友

→《枪火 摊牌》在原有基础上增加了5个新任务。包括卡顿取得“帝国军”的信任的过程、抢劫银行引起大骚乱、保护无辜的家庭逃离城镇灾难等。

←马上作战是《枪火 摊牌》中重要的一部分。骑马前进的速度快，并且可以拍马加速或者使用马术对敌人进行攻击。当然骑马的缺点是快速行进时的瞄准精确度很低。

深入敌人总部一网打尽



→↓由于PSP缺少右摇杆，所以《枪火 摊牌》的操作进行了重制。使用□△○×四个键模拟右摇杆进行瞄准，并且对操作进行了科学地调试，保证了瞄准的舒适。

在各种场地与敌激战





除了单人模式之外，PSP版还包括了快速游戏、任务模式和无线多人模式。多人模式包括常见的死亡竞赛、组队死亡赛、生存模式，还有全新的“Golden Cross”模式，并且还收录了西部牛仔们最爱的扑克游戏。



可爱福蛋们的商店街再次开张！



NDS	BANDAINAMCO	2006年夏
	SLG	1人/5040日元
福蛋的商店街		对应触笔

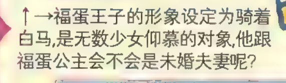
新的福蛋登场 福蛋王子和公主

在福蛋们生活的福蛋镇上，挑战各种各样的工作吧！选择你喜欢的福蛋作为搭档一起经营商店。本作中会有很多前作的人物登场，并且还增加了原创角色福蛋王子和公主，本作登场人物总数达到了100以上。此外，游戏中还增加了9家新店，以及记录来访客人的顾客列表等全新要素。

登场人数百名以上

↓手机版和前作中出现过的福蛋们都会在本作中登场，与总数超过100以上的NPC交流充满乐趣。





↑→福蛋王子的形象设定为骑着白马,是无数少女仰慕的对象,他跟福蛋公主会不会是未婚夫妻呢?



繁华的商店街

↑用心经营商店街上自己的商店，就能扩大店面以及开分店。

本作增加的新种类商店

本作又增加了一些新种类商店，已经确定的有汉堡店和加油站两种，每一种商店的工作都非常有趣哦。





汉堡店

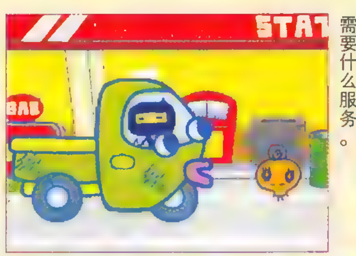




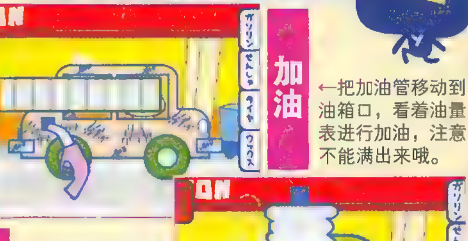
↑→在柜台记住客人的需要，接住下落的材料做成指定种类的汉堡，不需要的材料直接PASS就行了。

集多种服务于一体的加油站

坐落于商店街的加油站不仅可以为客人们的汽车补充燃料，还有换胎和清洗打蜡等多种服务哦。



←听听客人的要求，看他们需要什么服务。



加油

←把加油管移动到油箱口，看着油量表进行加油，注意不能满出来哦。



清洗

→客人的汽车弄脏了，来回拖动刷子清洗，除去车身上的污垢，还车子一个清洁的外表。

前作中的角色们继续登场

除了主要人物的豆子、星眼和大嘴之外，其他一些前作中出现过的福蛋们也会在本作中继续登场。



豆子

←聪明伶俐的福蛋豆子，很讲礼貌的好孩子。





星眼

→最喜欢吃橙子，星眼和卷发让人印象深刻。

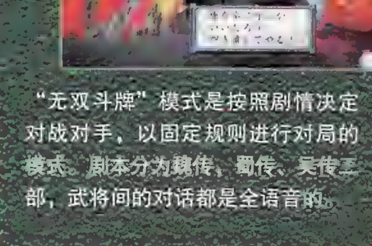
大嘴

↑有点淘气的家伙，一个人自在地生活着，喜欢泡温泉。

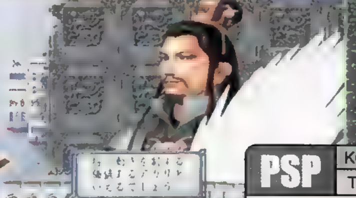


PSP版的《雀・三国无双》是以3月在PS2上发卖的《雀・三国无双》为基础，又进行了面向掌机编排的移植作品。在《真・三国无双4》中登场的48位武将进行麻将对决，在牌局中将会不时出现武将的形象，同时将具有全程语音。另外麻将过程的运算不会是将程序事先安排好，而是完全按照实战展开。作为PSP版的特色，还将加入对战模式，无线对战将支持最多四人进行对局，2人或3人时剩下的位置可以选择武将角色，这样不仅仅是玩家之间的对战，也可以是玩家协力对抗强力武将。此外，还可以设定休眠模式和即时存盘，可以随时随地体验到本作的乐趣。

用麻将胜负的方式在无双世界中漫游



“无双斗牌”模式是按照剧情决定对战对手，以固定规则进行对局的模式。剧本分为魏传、蜀传、吴传三部，武将间的对话都是全语音的。



↑在角色碰牌、杠牌等时候，会出现人物的特写。

PSP	KOEI	2006.08.31
	TAB	1-4人/5040日元
雀・三国无双		记忆容量未定

“雀帝位战”模式是选择角色参加“赤壁大会”、“五丈原大会”等比赛，以雀帝为目标。通过各大会的胜负来累计积分，这个分数达到100的时候就会获得“雀帝”的称号。

以天下无双的雀士为目标用麻将进行决战



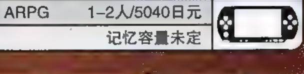
“自由对局”模式是可以随意选择对手、对战场地、规则，进行自由对战的模式，没有任何剧情和目标，非常随意。



↑从PS2版的4:3画面改为了16:9，但游戏画面等基本没有什么改变。

《赏金猎人》是由BANDAINAMCO推出的一款APRG类型的游戏。这款游戏在去年就已经公布了，不过当时由于想提高游戏品质的原因，宣告延期，这次终于公布了发售日为9月21日的消息。《赏金猎人》是一未来世界为题材的一部作品，玩家将扮演赏金猎人，挑战各种各样的任务。游戏采用3D画面，配合华丽的效果，发挥出了PSP的强大机能，给人的感觉十分爽快。





充满谜团的惑星故事

A.D.22XX年，迎来宇宙开拓时代的人类为了把地球以外的行星改造为适合人类居住的环境而在各地开始实行“惑星地球化计划”计划，在这当中和地球以外的智慧生命体（ETI）遭遇，银河连邦宇宙军（UGSF）和它们之间进入激烈的战斗状态。大型企业把目光投向广阔的宇宙领域以及ETI所拥有的未知技术也卷入其中，战线也因此而不断扩大。开拓行星的先遣调查，战地最前线的战斗，以及收拾残局这些都是被正规军所厌恶的“肮脏的工作”，以完成这些工作而获得报酬的佣兵部队，当中集合包括了因引起问题而被开除的原军人等等有隐衷的人们。马克希米利安属于佣兵部队的专家级战士，为了新的任务，他和同伴们一起被派遣到某颗行星上。他感觉到自己渐渐被卷入了一个阴谋的巨大旋涡中。



为了各自目的而加入佣兵部队



↑踏上惑星土地的佣兵们将会在这里展开他们的精彩冒险。

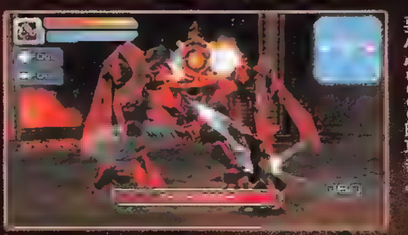


↑战斗中要注意自己的体力，不要挂掉。



↑佣兵们将会接到各种指令，执行各种艰险的任务。

大魄力的战斗画面

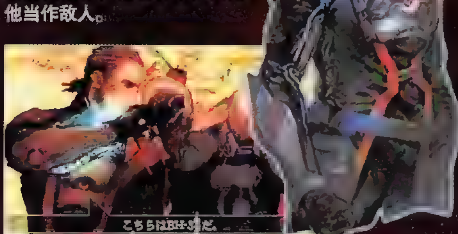


↑和BOSS战斗的画面非常具有魄力，不过也要小心BOSS的攻击。



马克希米利安

本作中的主角，拥有很强的意志，富有理智的行动。信赖他的人很多，但也有不少人把他当作敌人。



阿奇波德

银河连邦宇宙军泛用宇宙战斗机驾驶员，喜欢残忍的战斗，一般军队都称他为“危险的家伙”。



科提利亚

父亲是在与地球外未知生命体战斗的时候牺牲，为了为父亲报仇而加入了银河连邦宇宙军。

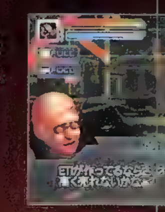


帕希瓦尔

在马克希米利安入队前就是“赏金猎人”了，并且是少数知道马克希米利安一些事情的人。

班尼蒂克

原来经营武器制造的大型工厂，后来受到泽内拉利索斯的军事产业部门独占惑星工业的影响，班尼蒂克的工厂倒闭。







安德雷

性格沉稳，比一般人更在意同伴，当同伴陷入绝境的时候就会挺身而出。

操作自如的双手武器系统

游戏中角色左手和右手可以独立装备多种武器，左手是近距离攻击武器，右手是远距离攻击武器。□键对应左手武器的攻击，○键对应右手武器的攻击。左右手可以使用出组合攻击。武器攻击时同侧的准星会表示出来，会根据攻击和移动的位置关系而发生变化。



↑通过双手武器的配合，给敌人最大的伤害。



↑距离敌人一段距离时会自动锁定敌人，并提示武器是否在攻击范围。

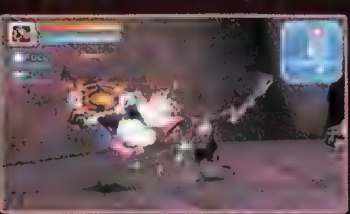


←靠准星光标的提示来判断是否可以对敌人进行攻击。

在攻击中按住R键，画面上会出现三个窗口。这时可以通过□、○、△、×键的配合进行特定的操作，能瞬时切换装备中的武器和武器的特殊技，非常方便。在战斗中能根据情况快速的切换武器，也是提高杀敌效率的关键。

多彩的武器和防具合计500种以上

游戏中武器分为近距离武器和远距离武器两种，由于最大攻击次数和最大攻击范围不同，相同的武器可能会有不同的属性差别。使用不同的武器会导致和敌人的战斗方式也会不同。可以说，武器的组合是这个作品的精髓系统。



←选择合适的武器攻击敌人是战斗时的关键。



→短剑攻击时所带的残像看起来很华丽。





→剑的攻击范围比较大并且可以最多5连斩。

短剑和剑是近战格斗武器，短剑攻击时会发生残像，随后可以追加回旋斩。剑以半圆的轨迹起动斩击，最大可以实现5连斩。这两种武器既是初期的近身武器，又是常用的近身武器。不过还是和远程武器配合使用的效果比较好。


→大型枪攻击间隔较大需要掌握好射击时间。


←大型枪子弹的爆炸范围很大可以重创范围内的敌人。


→机枪的攻击力没有大型枪高但射击速度很快。

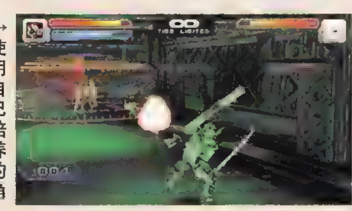

←还可以在移动中进行射击也是机枪的优势。

大型枪和机枪属于远程武器，大型枪主要根据属性类型的不同，效果和威力也不同，是很强力的枪类武器，发射间隔比较大，但爆炸会让复数敌人同时受到伤害。机枪单发威力比较小，但可以在移动中连续射击。两者性能各有优异，侧重哪个还需要玩家自己来选择。

联机模式

分为VS UMD User和VS Mode两种堆栈模式。VS UMD User需要两个游戏才可以进行联机，可以使用各自在故事模式中养成的角色和装备来进行对战。

后者只要用一个游戏就可以进行对战，但都只能使用默认的角色，对战的关卡，时间等也都会有限制，是一个有点试玩性质的模式。


→使用自己培养的角色和朋友一起对战。


←即便是好友，对战时也不要留情哦。

挑战模式

除了故事模式和对战模式，游戏中还设有挑战模式，也可以说是时间挑战模式。在这个模式中，玩家以打倒100个智慧生命体（ETI）为目标而战斗。在打过99个ETI后，会出现一个特殊的ETI，打倒它后就算完成了条件，最后会给出通过时间。提高自己的水平，去刷新纪录吧。

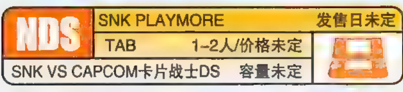


→消灭100个ETI确实不是个轻省活。

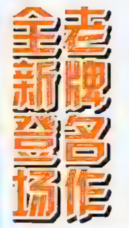


←以挑战极限时间为目标进行练习吧。

SNK VS CAPCOM カードファイターズDS



NDS	SNK PLAYMORE	发售日未定
	TAB	1~2人/价格未定
	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	容量未定



SNK和CAPCOM是当时格斗游戏的两个大户，从NGP时代开始这两大厂商就以自家的一些代表作品中的人物展开了一场卡片大乱斗。在NGP上这个《SNK VS CAPCOM 激突卡片战士》一共有两作，游戏的素质非常不错，不过由于当时NGP的卡带比较贵，在国内也无法普及。本作是这个系列的续作，游戏中仍然收录了SNK和CAPCOM众多著名作品中的明星角色。其中包括了像《饿狼传说》《龙虎之拳》这些老作品，还有像《逆转裁判》《恶魔猎人》等近几年的新作品。登场作品总数在40部以上，卡片共计400枚。





↑NDS上屏显示对战的状态和事件的对话。

↓卡片在战斗时的特效是比较简单的。





↑平时移动时的画面，场景是45度斜视视角。







众多角色以卡片形式亮相



本作主要是以游戏中的角色为卖点，和一般卡片游戏相比上手比较简单。游戏的基本规则沿袭了前作，在原有基础上加入了新系统“抢夺”，并且还追加了新要素。众多新要素都需要在故事模式中开启，在单机模式中会加入更多要素，以丰富单机模式的乐趣。游戏的联机对战模式会以卡片为赌注进行对战。

↑发动必杀的效果比起以前得到不少强化。

卡片的主要参数

→本作的卡片参数有属性、稀有度、HP、SP等几项。

角色形象重新设计













06年的夏天注定是不寻常的，在与我们相隔千里之外的德国土地上，正上演着一场四年一度的狂欢节日，而狂欢的主角则是足球与球迷！

就小枫来说，虽然算不上是铁杆球迷，但却也是有十几年的球龄。从94年美国世界杯开始因为受父亲影响而喜爱上足球，直到12年后的今天，依然还会被世界杯和足球的魅力所感染甚至为之疯狂。可以说，对我来说，足球是我游戏以外最喜爱的一件事物。

显然，足球与游戏的结合体——足球游戏自然而然的也就成为了小枫所异常喜欢的游戏类型。可以说，足球游戏的发展也伴随着小枫游戏阅历的成长。从FC到PS2；从GB黑白机到现在的PSP；从简陋的点阵小人到如今由多边形构造得几近真实的球员造型。主机硬件性能的提升也为这种拟真类游戏提供了可拓展的平台，游戏真实度的提高大大地增加了玩家游戏时的投入度。但是那份心情，那份因足球而痴迷于足球游戏的感情却在任何一个时期都没有丝毫的减退。今天我们聊的虽然是掌机上的足球游戏，但也希望能够借助这个机会让更多的人来了解足球，了解足球游戏。让我们欢呼——这个世界，因为足球而精彩！

文、责/岚枫



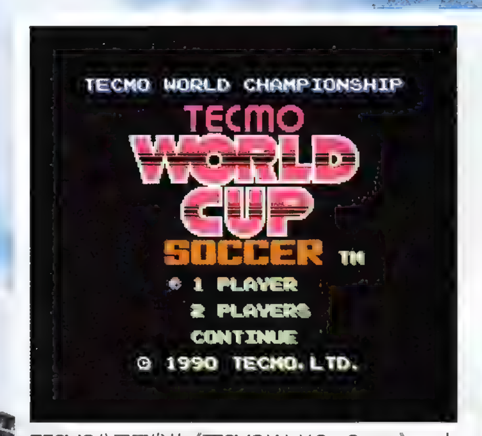


我相信，许多从FC时代走过来的玩家都不会忘记任天堂在1985年发售的第一款足球游戏——《SOCCER》，这款以足球的英文名称直接冠名的作品开创了足球游戏的先河。虽然以当时的硬件条件，不仅无法较好地还原真正的足球比赛，甚至就连基本规则都很难实现。但尽管是这样，玩家仍然能够通过这样一款现在看来异常简陋的游戏中获得相当的乐趣。其实在当年，任天堂一口气开发了多款球类运动的FC游戏，其中包括大家所熟知的《网球》、《棒球》、《排球》，甚至还有我们的国球《乒乓球》。而它们在当时也都取得了相当不俗的成绩。体育运动在任何一个历史年间都会拥有相当的人气和较高的认知度，而足球作为世界第一大运动被游戏化后也显而易见的更加受到广大玩家和体育爱好者的欢迎。这也就是为什么当年如此粗糙简单的游戏也能够获得大成功的原因。小枫当年一度幻想着足球是否可能被游戏化，而当我真正接触到《SOCCER》游戏时，那份激动与愉悦直到现在还能隐隐回味起来的。作为第一款真正的足球游戏,它带给了像我这样的玩家太多美好的记忆！





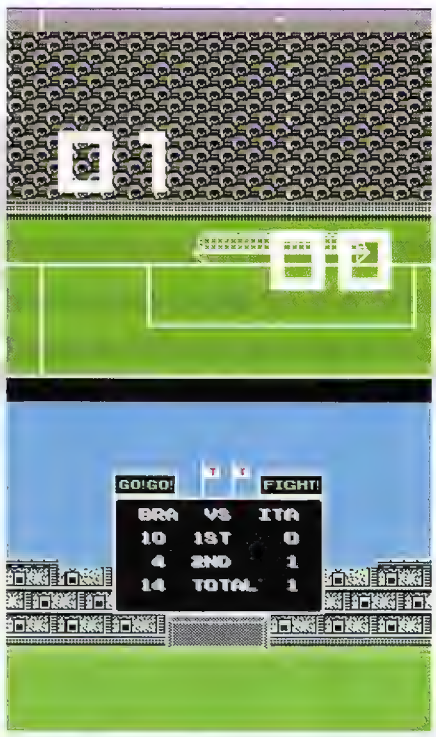
随着FC硬件机能不断地被挖掘，FC平台游戏的表现也越加的出色。四年一度的世界杯、奥运会都是厂商非常看中的商业战机。抓住消费者的心理适时地推出足球相关游戏，只要拥有不是太低的素质一般都会被玩家所接受。就小枫看来,FC上最出色的一款传统类足球游戏正是由



TECMO公司开发的《TECMO World Cup Soccer》。本作发售于1990年，相信许多资深玩家都曾经玩过并为其深深地着迷过。这款游戏更多的人喜欢称其为“俯视足球”，因为游戏的视角为完全俯视，与现在的足球游戏所不同的是，它的球场是竖过来看的，可能也是为了照顾那个比较特殊的视角。本作拥有非常流畅的画面和悦耳的BGM，虽然当年的足球游戏限于硬件机能而无法实现现场实况音效，但就单纯从BGM的素质角度来看，本作的确拥有颇高的素质。游戏中玩家可以选择包括巴西、阿根廷、西德在内的20多个世界足球强国来共同角逐争夺大力神杯。比较可惜的是，游戏并没有采用传统的世界杯比赛模式——即初赛小组赛，之后再进入复赛单场淘汰制，而是单循环的比赛模式。玩家选择的国家球队必须依次战胜所有的其它国家才能问鼎世界最高。虽然以现在的眼光来看，这样的设定是有些滑稽，但是就当年的玩家来说，并不会有太多的挑剔。人们需要的只是一款足够优秀的足球游戏，显然，它做到了。游戏最为成功的地方莫过于其出色的操作感和流畅度，玩家可以非常轻松地控制自己的球员进行控球、过人、传球以及射门这样的动作，而



如此复杂的动作却只需要FC手柄上的两个按键就可以轻松实现。简单上手却不乏乐趣，这就是本作能够成功的最大因素。当然，本作的缺陷也是相当得多，甚至用现在的眼光来看，这根本算不上是一款足球游戏，说是篮球，或是橄榄球还差不多。游戏中最大的一个“乐子”就是没有裁判，没有裁判也就算了，游戏中甚至连犯规的设定都没有……这样的结果就是经常会看见一个人带球，周围N个对方球员一起飞铲过来，就好像“追杀”一样。虽然足球比赛的流畅性被大大的提高了，但却给人一种非常野蛮的感觉。除此以外，本作中对



于足球比赛规则的还原也是非常不完整，不仅没有犯规，连越位的设定也没有，己方球员回传给守门员的球也可以直接抱住（貌似当年回传球守门员不能用手接的规则还没有出条）。即使是这样，也无法掩盖住本作的光芒，至少在当时，许多玩家都将它称为最好的足球游戏。厂商非常好地把握住了足球运动与电子游戏的精髓，并且将其巧妙地联系在了一起，这就是一种成功！

其实关于FC上最好的足球游戏，一直都有不小的争议。除了前面小枫提到的《TECMO World Cup Soccer》外，还有一款于1992年JALECO公司发售的足球游戏《GOAL2》也同样



受到玩家的广泛好评。它的前作《GOAL》在1988年发售，当时并没有引起太多的话题，而《GOAL2》出现的确给予玩家不小的震撼。必须要承认，《GOAL2》是FC上画面表现最好的足球游戏，斜45度的球场视角与后来EA公司在MD上出品的《FIFA》系列极其相似。相比《TECMO World Cup Soccer》，《GOAL2》显然在足球规则以及比赛模式上要专业得多。世界杯模式下的比赛完全按照国际足联的规定，玩家选择自己的国家球队后就要先进行小组赛，按照胜3平1负0的积分规则取得小组前两名后出线才能进入后面的淘汰赛。更让玩家感到惊喜的是，本作还引入了替补球员的更换以及球员能力这样在后来的足球游戏中所广泛应用的设定，至少在当时的玩家眼中，这是十分超前的。本作在当时拥有着极其精绝的画面表现，这一直也是追捧它的玩家最为津津乐道的资本，但是小枫却觉得，本作虽然拥有严谨的比赛模式以及球员资料等等,游戏画面也达到了FC机能的极限。但是在最根本的游戏性上却并无法让所有玩家满意。小枫当年玩这款游戏时最大的感触就是——太难了！也许是我没有找到窍门，但是当年小枫也是玩了N长时间都不见得能赢一场，我周围的同学朋友都有类似相同的抱怨。归其原因还是厂商在游戏制





◆足球小百科:什么是越位?

越位规则是在1874年的足球规则中正式规定的。不过，那时的越位规则跟现在的越位规则有很大的不同。当时规定：攻方队员攻到前场，前面守方队员如果只有两个人（包括守门员）时，那么这个进攻队员就算越位了。19世纪70年代初，足球运动开始在西方等国盛行起来。那时，普遍重视进攻，而不大注意防守。这从当时一些国家常用的比赛阵型（2-1-7，2-2-6）就可以看得清清楚楚，放在前面的锋线队员竟多达六七个。攻方攻到前场，就像决堤的洪水一样，势不可挡。守方一抢到球，也往往容易偷袭成功。这样，由于进攻的人多，防守的人少，造成攻与守的力量极不平衡，严重地影响了球技和战术的发展与提高。另外，由于攻守双方缺少人数上势均力敌的对抗，比赛也就不那么激烈和精彩了。为此，一些人便在战术阵型上动脑筋，有些人则在规则上想方设法给进攻一方以适当的限制。越位规则便是在这样的背景下产生的。



现在运用的越位规则，是1925年规定的，它对足球运动技术和战术的发展，起到很大推动作用。在某种意义上说，没有越位规定的制度，也就没有足球运动的今天。



作时没有把握住足球游戏的关键，球员的操控与长、短的传接以及球员的跑位，如何制作才能在保证足够的真实度下却不乏流畅性与爽快感，这是直到现在的足球游戏中也一直是厂商所刻意追求的因素。显然，当年的JALECO厂商并没有很好地解决。虽然游戏拥有相当靓丽的外壳，但如果少了里面的精髓，就绝对不是一款能让玩家、尤其是球迷玩家所能满意的足球游戏。这样说来，就FC上最强足球游戏的归属问题，小枫还是更加倾向于《TECMO World Cup Soccer》。当然了，这也都是我的个人观点，希望不要被广大读者朋友们的板砖拍死……



如果小枫提到下面这款游戏，我相信如果不是在上个世纪70年代末80年代初出生的玩家都不会对它有什么过深的感情。你可以说我是个人感情在作梗，但小枫我真的认为如果谈到足球游戏不提到它就有点对不起自己的良心。它就是至今仍然被相当数量的动漫迷与玩家所称为绝世经典的作品——FC平台的《天使之翼2》（Captain Tuhasa 2）。我这样说一定会被许多读者所非议，可能会有许多玩家根本就没听过这款游戏，或者知道它是改编自同名漫画《足球小将》（“足球小将”为当年大陆“官方”译名），但也不会有太多的感触。其实大家只要将心比心地感受下就能了解了。《足球小将》在当年无论是在日本还是国内的影响力就像现在的《火影忍者》、《网球王子》一样火爆，甚至有过之而无不及。《足球小将》的作者高桥阳一先生更是被评为日本20世纪最受读者欢迎的漫画家。现在日本国家队的成员们，绝大部分都是看着这部漫画成长起来的,无数少年受到大空翼、若林源三、日向小次



↑性格温顺，但却拥有惊人盘球技术的岬太郎，在法国浪漫风情足球的熏陶下逐渐地成长起来



↑全日本队的一号门将若林源三，经过德国汉堡职业队的洗礼后，他不仅拥有了一流的守门技术，更是锻炼出异常冷静、触乱不惊的性格



↑《足球小将》的漫画作品，不仅影响了日本的少年，对国内当时的青少年也有相当大的触动。



郎等人的鼓励，投身到足球这个伟大的体育运动中去。也使得在短短的数年的时间内，在日本这样一个棒球运行盛行多年的土地上突然掀起了一股足球热。日本国家队98年世界杯的首次闯入决赛圈，以及02年世界杯上所取得的骄人成绩，有很多人都将其部分功劳归到了高桥阳一先生的身上。关于这样的说法到底过分与否，姑且不是今天这篇小文所要讨论的问题。就小枫来说，高桥阳一先生一直是我最为尊敬的一位漫画家，我从他的作品中懂得了什么是友情、什么是国家的尊严、什么是团结。反观国内的动漫现状……所谓的寓教于乐就算我能相信它，但是又有怎样的作品能够达到接近《足球小将》这样的高度，影响整整一代的少年，推动全国的足球运动发展。如果有一天国内也能做出类似的东西，我也一样会拜的，就像尊敬高桥先生一样尊敬我们国人的动漫创作团体。可惜，我是看不到未来，还是拿你们的小猫小狗继续糊弄学龄前儿童吧……打住，有点过了，咱们继续说游戏本身。

《天使之翼2》是TECMO公司于1990年在FC上发售的作品，较其前作无论是系统还是画面都有着非常大的提高。游戏的剧情紧接着原著的正篇，从大空翼在罗伯特·本乡的调教下加入巴西国内的联赛开始，其中还会经历没有了大空翼的南葛与死对头东邦之间的国内殊死对决，最后大空翼回归全日本队带领国内众多优秀的队员参加世青赛并站在世界最高的领奖台上。游戏的长度非常惊人，足够专著的玩家慢慢玩上一个多月的时间。原著中的众多角色与其招牌的必杀技都在游戏中有着非常完美的表现。熟悉这个系列的玩家都知道，在游戏中并无法像真实足球游戏那样实时的进行操控，游戏更像是一款战略游戏。玩家必须分配好球员的体能，制订相应的战术与对手作战。球队中核心球员的作用非常突出，只有合理运用他们的能力才能起到事半功倍的效果。本作在SFC平台上还进行了改良复刻，但整体的效果却比较一般，直到现在整个系列最被玩家称道的仍然还是这个FC平台的2代。小枫自然也是本作的死忠,甚至只要听到本作的BGM就会热血沸腾。

大空翼在游戏中必杀技“旋转球”的进球全过程

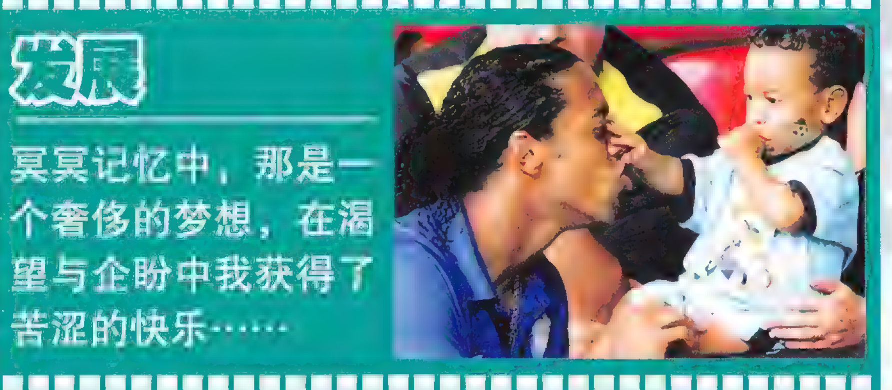
◆**高桥阳一小资料：**

1960年7月28日生于日本东京都葛饰区。从小学五六年级开始画漫画，受“巨人之星”的影响，专门画棒球漫画。上中学后进入乒乓球队，仍不间断地画。高中时代加入软式棒球部，漫画暂告一段落。临近毕业时开始向《少年跳跃》周刊投稿，决心成为漫画家。1980年，他的《足球小将》获得《少年跳跃》的新跃奖，一举成名。《足球小将》开始在《少年跳跃》连载。1982年，他的《百米跳跃》获得第九届爱读者奖,并被选为最受欢迎的漫画家。1983年，《足球小将》被制成动画。一时间，升起了一股巨大的足球热。体育用品商店的足球被销售一空。



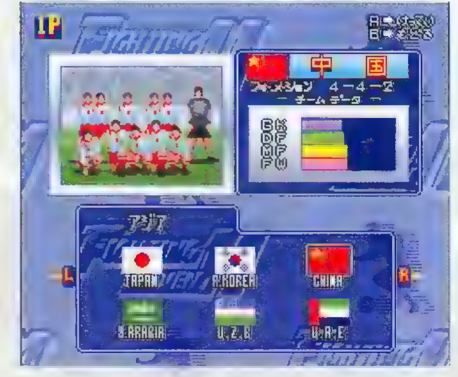


他的夫人小粥瑶子是配音演员。动画中足球小将翼君的讲话就是瑶子的声音。





16位主机大战所涉及的战场实际上并不包括中国大陆，在那样一个年代，国内玩家没有多少人会选择价格高昂的SFC主机。这部以量产名作系列和高素质RPG作品而闻名的主机，在国内虽然名声在外，但是鉴于囊肿羞涩，许多玩家也只能选择价格更加低廉并且盗版游戏廉价丰富的MD主机。一提到SFC，许多玩家就会脱口而出像《FF6》、《DQ5》、《超时空之钥》等等这些耳熟能详的大作。除此之外，还有一款游戏是当年老一辈玩家所一直津津乐道的，那就是《实况世界足球2 战斗十一人》（Jikkyou World







Soccer 2: Fighting Eleven）。而实际上，KONAMI公司与EA公司在足球游戏这个领域上的竞争从这个时候就已经开始了！

受到94年世界杯的影响，KONAMI公司开始花大手笔在SFC平台上制作足球游戏，虽然在FC时代KONAMI就已经做过一些尝试，但效果并不是很理想，这些自然没有阻止KONAMI继续开发足球游戏的步伐。进入到16位主机时代，机能大幅强化的SFC平台给予了厂商更大的扩展空间，就这样由现今已经解散的当年KONAMI公司大阪分部KCEO制作的全新足球游戏《实况世界足球完美十一人》（Jikkyou World Soccer : Perfect Eleven）与广大玩家见面了。游戏冠名“实况”二字实在是名副其实，极具现场感的画面与音效给予了玩家相当的震撼，玩家第一次感觉到原来足球游戏也可以做到如此真实。相隔一年，KCEO再次重拳出击，推出了它的续作——也就是我们前面所提到的《实况世界足球2 战斗十一人》，KONAMI公司在足球游戏领域上的传奇历史也就是从这里开始的。



即使用现在的眼光看，《实况2》仍然有诸多可圈可点之处。在现场气氛的渲染上更是让人拍案叫绝。游戏中出现的观众欢呼声，以及现场解说员的激情解说在当时来看都是那么的真实和震撼。驰骋在球场中的众多球星都是按照94年世界杯时的造型精心制作的，虽然不是实名登场，但只要是熟悉他们的玩家一眼就能够认出。球场上各种常见情景或是偶然的突然事件都被极为真实地模拟在游戏中。例如球员犯规后会跟裁判进行理论；受伤过重的球员还会被担架抬出，有的甚至还会头扎绷带继续上场比赛；比分落后的球队进球后会冲进球门将球拣起向中圈跑去……等等等等，这些细节上的细腻修饰让玩家大呼过瘾。至少在当时SFC的有限机能下，能够体验到如此素质的足球游戏，对于玩家来说，也只有“完美”二字能够形容了！

相比SFC这台当时的贵族主机，更多的玩家







也只能在MD主机上体验一下欧美厂商的足球风情。对于国内广大的MD玩家来说，《FIFA》系列绝对是他们唯一的选择。因为享受官方授权的资料，当年的《FIFA》系列就有了非常详实的球员资料，但是在对真实球队主力阵容甚至是阵型的还原上，对足球理解肤浅的老美果然还是差了些火候，各种让人啼笑皆非的现象即使是现在也不能完全的避免。虽然MD上的几款《FIFA》系列作品在整体素质上无法跟SFC上的《实况2》相媲美。但也绝对是吸引当时大批喜好足球的电视游戏玩家。因为在每年的《FIFA》中不仅收集了数量众多的国家队资料，还有各国的俱乐部联赛以及其相关球队。这对于刚刚开始转播欧洲足球联赛的国内来说，冲击也是非常大的。但就游戏本身来说，MD版的《FIFA》只能说是表现平平，无论是操作感还是现场气氛的营造上都与SFC平台上的《实况2》有着不小的差距，并且游戏中经常会出现一些比较无聊的进球BUG，使得游戏的乐趣大减。但是不能否认，EA公司正是从这里开始起步，才将《FIFA》这个系列逐渐地完善，最终在数年以后全世界范围内多平台上获得大成功的。

得点王3
栄光への挑戦
SUPER SIDEKICKS 3 THE NEXT GLORY
SNK ©1995 SNK CORPORATION
LEVEL-8 CREDIT 00

家用主机硬件的提升使得足球游戏的整体素质得到了一个大的飞跃，而当年在硬件性能上远超家用机的街机市场也同样能够找到足球游戏的影子。这其中名气比较大的就是SEGA公司在其自己强大而又昂贵的街机机版上开发的《VR射手》系列。其中2代和3代后来还移植到了家用机平台，但是因为这个系列在国内的普及度和影响力都比较小，这里就不再花过多的篇幅去介绍了。另外一款国人比较熟悉的街机平台的足球游戏我相信很多人都接触过，它就是SNK在上个世纪90年代中期时在自己的MVS机板上开发的《得点王》系列。其实从某种意义上说，《得点王》也是沾了《KOF》以及廉价的MVS盗版机板的光才能在国内火爆起来的。尤其是《得点王3》当时在许多街机厅都能看到它的身影。碰到世界杯年或者有什么重大的足球赛事时，更是有



大批的玩家挤到机台前来抢玩这款游戏。作为街机上的足球游戏，它必须要与家用机平台的同类游戏有着根本的区别。受众体与游戏环境的不同，决定了游戏的制作方向。虽然街机平台上的足球游戏也同样要注重真实性，但更重要的却还是爽快感。需要既简单又爽快的操作模式，进球的难度又不能太大，否则玩家在短时间体验不到乐趣就会对游戏失去兴趣。在这点上，《得点王》系列一直都做得非常不错，尤其是3代，在诸多方面都表现得非常成熟。在中国玩家的记忆里，这个系列虽然无法像《WE》那样拥有着尽人皆知的高名气，但却能够在若干年后的今天再次忆起，仍然能够品出不俗的味道，这样其实就已经很难得了……







PS与SS两部主机的诞生彻底地打破了限制足球游戏发展硬件上的枷锁，而《WE》与《FIFA》系列正是从这里开始了几近残酷的市场竞争。

SFC上两款《实况足球》获得的成功使KONAMI公司尝到了不少的甜头，于是厂商决定由综合实力更加强大的KCET（东京分部）开始在次世代32位主机上策划开发全新的足球游戏——它就是现在被我们国人所熟知的《WE》系列。早期的《WE》全名为《实况胜利十一人》，直到游戏进化到PS2平台后才为了跟自家兄弟KCEO制作的实况系列进行区分而将名字中的“实况”二字去掉，变成现在在世界范围内名声大噪的《胜利十一人》系列。98年世界杯的战火在法兰西土地上打响之时，正值PS与SS两部主机的“壮年”时期，此时无论是全球还是日本的游戏市场，都处在一个近十几年来难得一见的鼎盛阶段。许多厂商借助世界杯年的良好的题材都推出了自己的足球游戏，当时市场上充斥着多款制作水平参差不齐的足球游戏。然而玩家的眼睛是雪亮的，在这些绝大部分赶工滥制的游戏中，玩家很快就将一款鹤立鸡群的游戏挖掘了出来，这也正是后来被众多喜好《WE》系列的玩家称之为足球游戏历史上的里程碑作品——《实况胜利十一人3 98法国世界杯》（以下简称为《WE3WC98》）。当年的KCET在推出《WE》的“世界版”前都会先制作一款试验性质的“J联赛”版，在吸收了玩家的反馈后进行逐一的改良,完全满意后才会在稍后推出“世界版”。而《WE3WC98》当年也是这样诞生的。虽然游戏没有获得官方的资料授权，绝大部分国家的球队队员都不是实名登场，但却收录了所有参加98年世界杯的球队以及真实的小队对阵情况。游戏本身超高的游戏性和游戏对足球运行的深刻理解及还原让当时的玩家感动非常。而正是从这一作开始，《WE》逐渐的开始走向辉煌，并且走向世界。作为一款由亚洲人制作的足球游戏，却被足球文化更加凝重的欧美玩家所接受和尊敬。从某种意义上说，这也是一种赛场之外的胜利吧。

与此同时，《FIFA》系列在其主阵地的PC平台也同样获得了骄人的成绩。98年时EA







推出的《FIFA98 法国世界杯》（以下简称为《FIFA98WC》）在世界范围内的影响要远超同期的《WEWC98》。借助PC更加强大的硬件机能，当时PC版的《FIFA98WC》拥有非常棒的视觉效果，游戏详实的球队资料以及大魄力的现场气氛营造都给予当时的玩家极大的震撼。游戏同时也在SS与PS两部平台上进行了移植，主机性能上的差异使得游戏的素质大打折扣，SS版的《FIFA98WC》画面效果之恶劣相信当年有体验过的玩家现在还会心有余悸吧。虽然《FIFA98WC》在世界范围的市场上获得了空前的成功，但同时它也暴露出了自身致命的弱点：游戏缺乏足够的真实度；进行节奏过快；球队资料全面但却缺乏客观；游戏操作模式过于简单无法还原真实足球比赛的千变万化的战术。对于球员跑动起来像溜冰一样的《FIFA98WC》，很多玩家甚至讽刺其为“打冰球”，显然如果仅仅作为一款游戏来看待，《FIFA》系列是一款足够优秀的游戏。但足球游戏却实在是特殊，因为它不仅是游戏，更是一种足球文化的传播方式。在足球运动同样不太发达的美国，他们将自身民族对足球的理解也融入到游戏中，所以酷似篮球与橄榄球那种快比赛节奏的“非常规体育项目”在《FIFA》系列中诞生也不是无法理解。而针对《FIFA98WC》中的这些弱点，在同期上市的《WEWC98》中却有着非常抢眼的良好表现。显然这次KONAMI是有备而来，他们要向在PC市场足球游戏处于垄断地位的《FIFA》系列进行挑战。

玩家取向是非常明显的，随着PS版《WE4》、



《WE2000》的推出。《WE》系列逐渐的走向成熟，而相比之下，同期的《FIFA99》、《FIFA2000》的糟糕表现让许多当年《FIFA》系列的死忠玩家都出现了倒戈的现象。拥有独家官方授权的EA公司也开始察觉到这个来自异国同类游戏的严重威胁。当业界战争进入到次世代时，随着PS2版《WE》的推出，KCET在游戏的画面上下了大功夫进行改良，除此之外球员的动作丰富程度也比PS版时增加了数倍。一直困扰《WE》系列的授权资料问题，厂商也一直努力的去解决，并且逐渐地增加可以实名登场的国家球队的数量。欧洲版《WE》的发售，在当地引起了热卖狂潮。在足球胜地的欧洲大陆，玩家们自然懂得怎样的足球游戏才更具有魅力。至此，《WE》系列世界范围内获得了全线的胜利。另一方面，EA公司对于被抢去大部分市场份额的足球游戏领域也非常无奈，面对每年一作但却鲜有进步的《FIFA》系列，EA公司终于狠下心来使出最后一招“杀手锏”——那就是“学习”！《FIFA》系列被逼无奈，不得不向自己的后辈来学习讨教。这在当时也的确被引出不小的话题，再加上模仿初期各方面都不太成熟而带来的糟糕



表现更是提供给玩家更多取笑挖苦的把柄。但EA终究是财力与实力共存的世界第一大第三方软件商。经过了数年的改良与发展，现在的《FIFA》系列也走出了属于自己的一片天地。虽然在口碑上仍然无法赶超如日中天的《WE》系列，但却在销量和市场占有率上也不遑多让。一直到今天，这样的竞争也还没有结束过……其实作为玩家的我们更要感谢这样的良性竞争，否则我们永远也玩不到现在像《WE10》和《FIFA2006》这样优秀的足球游戏了。

其实在这段时间里，除了在正统足球游戏领域中《WE》与《FIFA》系列进行着激烈竞争外，还有很多足球相关的游戏是玩家所无法忘记的。当年在SS平台上，SEGA亲自操刀制作的《VGOAL》系列也拥有着一定的人气，如果不是因为后来强大的《WE》系列的出现，说不定在家用机市场上还能有些作为。在足球经营模拟类游戏上，EA公司在PC平台上大受欢迎的《足球





经理》系列与SEGA在SS主机上起步并在一段时间拥有超高人气的《J联盟职业球会创造》系列也同样展开了激烈的市场竞争，不过双方的市场定位与制作风格上的巨大差异，也使得各自都有自己一定数量的铁杆玩家，为游戏的发展提供了良好的市场条件。

足球游戏无论如何都不能脱离足球运动本身，作为世界第一大运动，足球已经成为了一种世界人民的共通的语言。四年一度的世界杯更是全世界球迷共同的狂欢节日。现代足球早已经不再是一种单纯的体育项目，它有时更是一种精神的寄



↑《WE10》与《FIFA2006》是目前市面上最好的两款足球游戏，而它们之间的竞争仍然还会继续下去

托，一种和平和勇敢的象征。当看到国家正处在内战中的科特迪瓦国家队的球员，在取得了世界杯预选赛的出线资格后，在队长德罗巴带领下跪在摄像机前向全国人民祈祷和平、放下武器和平对话的录像时，每个热爱足球与和平的人们无不为之而感动。他们就像英雄一样被自己的国民所喜爱，足球的力量有时甚至能够影响一个国家的政权甚至是战争。在当代文明的今天，还有什么能比这个更有号召力和影响力的呢？请让我们高呼：“我爱足球！我爱世界和平！”



↑科特迪瓦队的全家福

掌机上的足球游戏多来源于家用机版的移植，限于机能、存储媒介容量甚至键位数量的限制。足球游戏在掌机上的表现一直都不太尽人意。不过这其中仍然有数款素质颇佳的游戏值得我们去尝试，下面就由小枫来为大家推荐几款个人认为比较优秀的作品，希望能够引起大家的共鸣。

实况世界足球口袋版1&2

自从GBA平台出现以来，许多款SFC、MD时代的经典游戏都通过移植登陆上了掌机的绚丽







舞台。虽然此时的《WE》系列已经进入到一个相当稳定并且成熟的阶段，但仍然有许多老玩家希望当年SFC上经典的《实况足球》系列能够降临到掌机平台，以圆众玩家一个多年以来的梦想。

大家的期盼得到了回应，2001年KCEO在GBA上以《实况世界足球口袋版》（以下简称为《实况口袋1》）命名了它们在掌机平台上的第一款足球游戏。当大家看到“实况”二字时就知道，当年的“神作”终于回来了。《实况口袋1》实际上是移植自1994年SFC平台上的“实况”第一作《Perfect Eleven》。在整体素质上显然与它的续作《Fighting Eleven》有着相当大的差距。虽然本作在当年受到玩家的广泛好评，但此时的足球游戏较那时已经有了长足的进步，那样的游戏素质已经无法再满足挑剔的玩家。在本作中球员与场地的比例明显失调，球场显得过小，在同一场景内的队员太少而打不出什么配合。再加上过于简化的操作模式而使玩家瞬间就对本作失去了兴趣，更多的玩家还是将希望放在了它的续作身上，希望《Fighting Eleven》能够带给人们更多的惊喜。

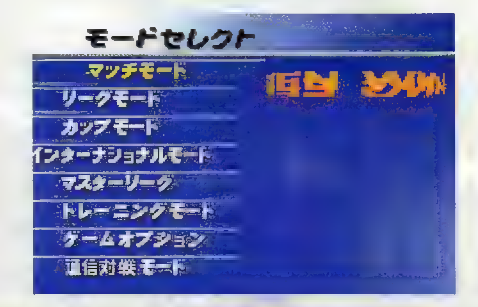
果然，KCEO没有放过02年在本土举行世界杯的大好商机，迅速在次年发售了它的续作《实况世界足球口袋版2》（以下简称为《实况口袋2》）。让人们大失所望的是本作竟然是一款完全的原创作品，并不是移植自《Fighting Eleven》。此时的KCEO虽然仍然在PS、N64、PS2等家用机平台开发《实况足球》的最新作。但实际上，自从《WE4》以后，玩家对于足球游戏的支持就变成了完全一边倒的形势。KCEO分社的研发能力也越发的低迷，这也注定了本作的水准无法达到一个能够让玩家满意的程度。在本作中虽然将球场与球员的比例进行了一定的调整，但是在操作感和传切配合上制作得却极其粗糙，当年《实况足球》中各种精细制作的细节修饰在本作中也完全找不到了踪影。一直以来被玩家所称道的实况解说到了此时也变得没有了新鲜感，进球后解说员声嘶力竭的大喊更像是处于困境中的KCEO分社一种发泄。当年的霸者如今只能眼看着自己兄弟分社在同一领域中将自己甩得越来越远……

世界足球胜利十一人

KCEO在GBA平台上开发的两款《实况足球》并没有使广大玩家满意，因此希望《WE》系列能够登陆掌机平台的呼声也越发的高涨。精明的KCET（东京分部）为了能够在2002年韩日世界杯上再次大赚一笔，竟然一口气公布了三款分别对应PS2、PS以及GBA平台的《WE》系列最新作，相信当年那个由日本前著名前锋球员中山雅史代言的封面形象给广大玩家留下了深刻的印象。



平心而论，这个GBA版的《WE》，论画面的水准与《实况口袋》有些相当的差距，实况解说和现场气氛的音效处理上也缩水得很厉害。游戏舍弃了优秀的外在表现，而换来的却是几乎没





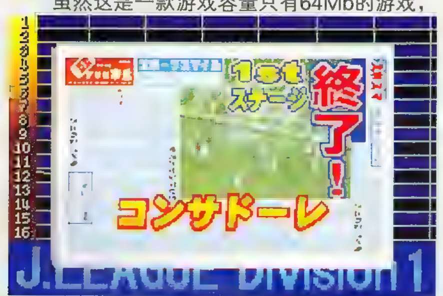
有缩水的操作模式，以及超高的游戏性。如果以当时PS版的《WE2002》作为标准的10分的话，那么这款GBA版的《WE》至少可以打上8到8.5分。广大掌机玩家能够在GBA中体验到如此原汁原味的《WE》最新作自然欣喜若狂。在本作中玩家可以做出所有在家用机版《WE》中能够实现的动作操作，因为GBA只有区区的四个键位，所以更多的需要玩家去进行组合操作。可以想像厂商在如何还原这些操作上面也的确是花了不少的心思。相比之下KCEO不思进取的制作态度也注定了它最终失败的结局。

J联盟职业球会创造Advance



SEGA公司在SS主机上开创的全新育成类足球游戏一直以来都是这个领域的佼佼者，而谁也没有想到，SEGA竟然可以在这么短时间内制作出近乎完美的GBA版《球会》最新作。

虽然这是一款游戏容量只有64Mb的游戏，



但其中却仍然包含了海量的球员资料等数据。玩家所享受的是一款丝毫不逊于家用机版《球会》的系列最新作。玩过这个系列的玩家都知道本作的魅力，如果痴迷于其中甚至可以将一个游戏玩上几个月甚至几年。游戏的目的就是经营一家日本J联赛的足球俱乐部，玩家要在各种细节方面对球队和俱乐部进行管理，并且保证有足够的资金收入避免破产。游戏中出现的J联赛球员都是以当时的真实情况作为标准制作的。而一些有名的国外球星也通过相似音的方式登场。可能因为容量关系，本作中取消了动漫作品中的架空球员，（例如《足球小将》里的大空翼等“神仙”）多少让人感到有些遗憾。虽然没有了家用机版《球会》中绚丽的比赛画面，但是对应GBA平台完全重新制作的比赛模式在不失观赏性的前提也达到了非常好的效果。可以说无论从哪个角度来看本作作为一款掌机上的俱乐部经营类游戏都是非常完美的，强烈推荐喜爱此类型的玩家尝试一下。



天使之翼 荣光的轨迹

当年小枫得知《天使之翼》系列要在GBA复出的消息后着实兴奋了好久，但是当看到厂商从TECMO换成KONAMI后不仅又感到了些许的异样。拿到游戏后果然不出所料，KONAMI在《游戏王》身上挖掘的剩余价值已经转移到了《足球小将》的身上。当然，小枫这里没有丝毫想要贬低本作的意思。相反，本作就游戏性上来说绝对







是一款素质极高的作品。

与其说是一款足球游戏，倒不如说是卡片游戏更为合适。游戏中收录了数量众多的卡片，分回合制在一个球场形状的桌面上进行比赛。游戏中控制得并不是我们所熟悉的南葛、东邦这样的球队，而是真实中存在的J联赛中的球队。漫画中的足球小将形象则是出现在卡片中以各种辅助能力出现。游戏的规则上手并不是太容易，但如果掌握就可以发掘到很多的乐趣，无论是作为一款卡片游戏，还是对漫画原著的还原程度，本作都是一款颇值得一玩的佳作。

欢乐足球

《快乐足球》是任天堂在今年发售的一款足球经营类游戏。在GBA上这类游戏是很稀有的，《创造球会》的素质不必多说，一向都是非常高的，《足球经理》系列有些过多地偏于文字方面，玩起来可能觉得有些累。但《快乐足球》这款游戏就不一样了，它突出的并不是真实模拟经

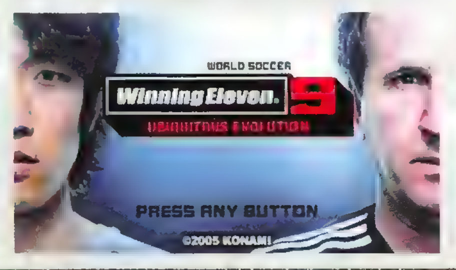




营的感觉，从人物到联赛、杯赛都是虚拟的，也许没有现实中的球员，很多平时爱看比赛的玩家会少了一分熟悉感，但游戏的真正卖点却不在这里。在这款游戏中，训练方式和前面提到的两款作品也大不相同，是用卡片来进行队员的训练。并且，通过训练卡片的组合还会有不同的效果，方便玩家对队员专项或平均培养。游戏中另外一个吸引人的地方就是比赛时的画面，这个有点让人想到《创造球会》比赛时的画面，场上跑动的三头身小人，虽然看起来没有什么气势，但实际上动作却非常丰富，带球、铲球、倒钩、摔倒等动作都表现得很出色。游戏整体在一种非常轻松的气氛下进行，而且足球经营类必备的要素在游戏中也都有体现，是款素质很不错的游戏。

胜利十一人9 无处不在

PSP主机的出现使拥有家用机画面素质的游戏得以登陆掌机平台，这款《WE9》能够使PS2版和PSP版同时发售就已经很说明问题。甚至针





对PSP键位不足的问题，PS2版的《WE9》还做出了相应的调整，以达到两个版本的游戏内容能够尽量的保持一致。虽然PSP的机能已经足够强大了，但从实际的游戏效果上看，PSP版《WE9》仍然还较PS2版有着一些差距。在画面上人物建模PSP版显然没有PS2版来的细致，球员球衣上的一些如号码、队标这样的贴图当拉到远景时就看不到了。因为UMD读盘速度的关系而删除掉的实况语音解说也使游戏失色不少。游戏时整体的画面流畅性比较的不足，再加上PSP那惨不忍睹的残影液晶屏，一旦画面动起来就会给人一种“眼花缭乱”的感觉。



如果上面那些都可以用机能不足来解释的话，那么本作一个最大的遗憾就是没有加入在近几代《WE》中大受好评的MASTER模式，这使游戏整体耐玩程度大幅下降。如果这是一款以卡带作为存储媒介的游戏还能够理解，但是UMD的超大容量怎么可能会放不下那些球员的资料信息。这些估计只能用厂商没有认真完成本作来解释了。虽然游戏的整体素质让广大企盼的玩家大失所望，但这毕竟是掌机上面素质最高的一款《WE》系列作品，还是非常值得一玩的。希望在年内推出的PSP版《WE10》能够带给我们更多的惊喜吧。



FIFA2006世界杯

现在的《FIFA》已经名副其实成为全平台游戏了，从GBA到XBOX360，无论主机性能差异有多大，EA都能在上面做出像模像样的《FIFA》来。就这点来说，咱们还真得佩服一下。

作为PSP平台的作品，画面的表现上跟家用机版自然不会有太大的差异。尤其是球员人物的脸谱做得相当细致，但是身体上的多边形缺损现象就比较严重了。当游戏运动起来时残影现象并不是很严重，至少较《WE9》要好上许多。厂商突破了技术上的瓶颈，在游戏中加入了现场的实况解说，并且素质不俗。除此之外，游戏各种菜单中出现的BGM都是选自各国地方的足球流行歌曲，听到后让人倍感亲切。享有官方资料授权的《FIFA》到处都给人一种非常权威的感觉，真实的球场，实名登场的球员，真实的世界杯小组分配形式。这一切都给人一种想要在掌机中再进行一场小世界杯的冲动。

就游戏本身来说，近些年来《FIFA》系列的进步是有目共睹的。在学习《WE》的道路上已经走得非常顺利，并且还加入了许多属于自己独特的东西。虽然在家用机平台，《FIFA》系列较《WE》系列还有着不小的差异。但仅就PSP上最近的两款系列最新作比较来看，显然还是《FIFA2006世界杯》更有诚意。如果你之前只知道《WE》，那么不妨来尝试一下本作，它一定不会让你失望的。





软硬兵团速报

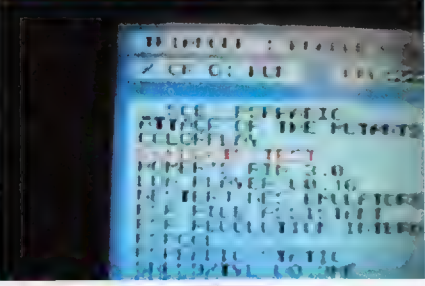
CYBERWARE EXPRESS

软件 Software PSP 2.50/2.60的降级程序

近日网络上一个叫Dark_AleX的人放出了PSP 2.50/2.60的降级程序。作者声称：首先这个程序不能用在主板编号为TA-082的PSP上，仅对应从低版本升级到2.50/2.60的PSP使用；其次这个程序“理论”上能够把2.50/2.60的PSP降级为1.50版本，作者本人并没有在实际机器上运行过测试，所以如果程序引起用户PSP损坏，作者不负任何责任。

这个降级程序需要两台PSP，一台1.50，一台准备降级的2.50/2.60 PSP，还需要一张GTA游戏。

◆降级成功的例子



↑运行downdater test出现的画面。



↑降级成功后查看版本。

使用方法是：

在1.50版本PSP上的操作步骤：

1.把1.50 HELPER文件夹中的downhelper和downhelper%文件夹拷贝到PSP/GAME中；

2.下载SONY官方1.50版本PSP的升级文件，放到PSP/GAME/UPDATE文件夹中；

3.运行downhelper程序，将在记忆棒中生成一些文件，这就是经过修改的升级文件；

4.完成后，程序会退出。将PSP/GAME/UPDATE中的updater删掉；

5.这时你会发现记忆棒根目录下生成了一个新文件夹“downdater”，里面包含了2.50/2.60的降级程序；

2.50/2.60 PSP上的操作步骤：

1.根据版本选择降级程序。2.50版PSP使用downgrader/2.50/downdatertest；2.60版PSP使用downgrader/2.60/downdatertest；

2.把1.5版本上的downdater拷贝到记忆棒根目录；

3.运行GTA，选择读取记录；

4.在GTA读取记录菜单，选择运行downdater

◆降级失败的例子



↑运行downdater test出现的画面。



↑变成砖头的PSP。

test。警告：这个程序不会显示任何东西和警告画面；

5.你将看到记忆棒指示灯闪烁，这表示PSP正在刷写。这里也不会看到任何画面。当记忆棒指示灯停止闪烁，等待一段时间，然后按住PSP关机键关机；

6.降级完成。假如你的运气好，你会得到1.50版PSP；如果运气不太好，你的PSP还是2.50/2.60；如果你的运气差，你将会得到SONY牌砖头一块。

忠告：PG再次提醒各位读者，运行这个降级程序存在非常大的危险，所以不推荐玩家使用。网络上流传有人成功的降级，但是也有了几个失败的例子。并且一个名为PSPFanboyUK的“英国PSP饭丝”以身作则，实践了这个程序，把自己的PSP变成了砖头，并把变砖头的全程录了下来提供观赏……所以PG忠告读者朋友们，目前对各种降级程序可以研究原理和实现方法，而不要亲自使用，除非你也是Fanboy。感兴趣的朋友去官方网站浏览。（网址：http://dax.psp-tuts.net/）

注：截稿前得到消息，Dark_Alex宣称接近完美成功率的“完美”版程序近日发布。

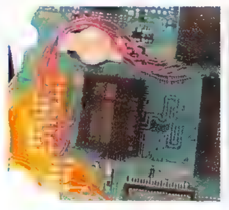
硬件 Hardware PSP首款直读即将发售

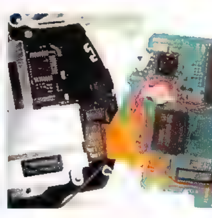
一直被人们关注的PSP直读芯片Undiluted Platinum，最近在官方销售网站发布了成品包装图。图中显示了包装盒，盒内包含的USB线、数据线等全套设置和芯片的特写。提供了网上订购价格，价格比之前公布的80欧元略有上涨，定为89.95欧元。从安装图来看，UP的安装比较简单。安装好的PSP机器外观并无影响。刷写直读上的NAND flash固件方式也和之前宣布的一样，采用USB连接电脑的方式，在电脑上利用软件进行固件刷写。

◆零售包装和包含物：



◆安装示意图：



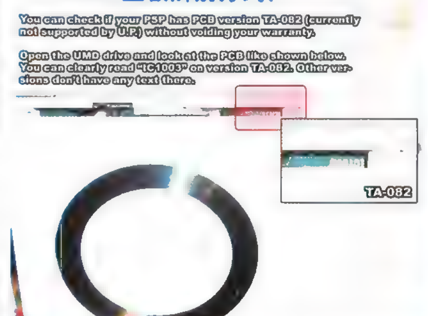


◆PC端刷写软件：



UP已经宣布支持主板型号为TA-079、TA-080、TA-081的PSP，由于电压的原因，UP目前不能用在主板型号为TA-082的PSP上。有趣的是，官方发布了一张图，宣称通过这种方式可以在不拆开主机的情况下，非常方便地分辨PSP是不是TA-082的主板。（官方销售网站：http://www.visual-electronics.net/）

◆TA-082主板辨别方式：



软件 Software PSP iR Shell v1.6发布

Ahaman发布了iR Shell v1.6版本。和之前的版本相比，v1.6版增加了大量新功能，比如使用Wifi设备或者USB浏览PC硬盘中的文件，或者直接运行PC上的自制程序。

这相当于增加了PSP的新玩法。通过Wifi设备或者USB，可以用iR Shell实时地欣赏PC硬盘上的mp3、电影、图片，不需要转换电影为PMP格式，直接通过数据流传送MP4格式的文件进入XMB电影播放器。



通过Wifi设备或者USB，你可以使用iR Shell浏览自己的PC硬盘、DVD存储器或者其他PC存储设备，直接运行上面的PSP自制程序。这就相当于无限扩大了PSP的记忆棒，数百G容量的记忆棒成为了显示。

通过iR Shell，你可以直接观看PMP格式、PMF格式的电影，收听Atrac3、mp3格式的音乐，阅读text、PDF格式的文件，打开zip、rar格式的压缩包，等等。当然，这些文件可以存储在PSP上也可以存储在PC上。

通过iR Shell运行XMB，可以使用XMB的所有功能，并且增加了截图和播放UMD电影功能。iR Shell的警告铃声可以提醒你重要的事件安排。低电量提示让你在没电前做好充电的准备。

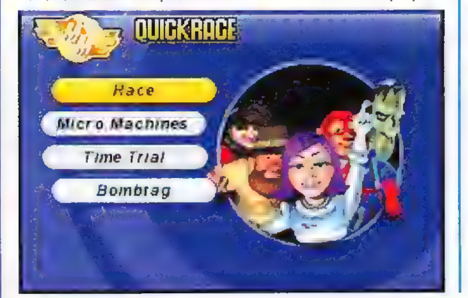
（官方下载地址：http://www.ahman.co.nr/）

软件 Software GBA模拟器PSPVBA v1.0.3发布

Zx-81放出了他制作的最新版本PSP上的GBA模拟器。这个版本修正了大量的bug，使用了新的画面显示模式(scanline)，提高了运行速度。PSPVBA 1.0.3版本更新如下：

- 提高了运行速度
- 增加了scanline扫描方式
- 增加了显示FPS/CPU状态
- 开始键可以正常使用了
- 关闭声音可以提高运行速度
- 修复大量bug
- 扫除大量代码

（下载地址：http://zx81.zx81.free.fr/serendipity/）



软件 Software NDS模拟器DesMuME最新版v0.3.6发布



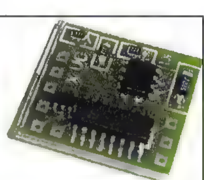
PC上最好的NDS模拟器DesMuMe更新到了0.3.6版。这个模拟器除了模拟运行NDS游戏之外，还可以方便地运行玩家的自制程序。这个模拟器的创始者YopYop停止开发以后，有更多的开发者继续开发。如今升级到了v0.3.6版，改进如下。

- 对应某些游戏，增加了一个键的功能
- 提高了模拟速度（大约3或4帧）
- 提高了rom的兼容性



硬件 Hardware DS有趣的“高级芯片”——X、Y键功能模块

Hitman43自制了一个NDS用的芯片模块，取名为“DS Chip Advanced”。我们都知道NDS可以玩GBA游戏，但是玩GBA游戏时NDS的X、Y键就没用了。而这个模块的功能就是增加了NDS X、Y两个键玩GBA游戏时的功能。安装这个芯片后，可以灵活使用X、Y键，并且此时的X、Y键有了更多的功能。

具体特征如下：

- 它是NDS的内部修改模块控制芯片；
- 增加了NDS玩GBA游戏时，X、Y两个键的新功能；
- 增加了3个模式：连续键模式、L/R模式、关闭功能；
- 加速模式：X、Y键变成了A,B键的加速键；
- L/R模式：X、Y键的功能和GBA的L、R键相同；
- 使用Select+L键切换模式；
- NDS指示灯显示芯片模式：NDS绿色LED灯不亮，芯片功能开启；绿色LED灯亮，芯片功能关闭；
- 安装简单

软件 Software NDS Opera浏览器缺点曝光?

6月22日，GameWatch网站公布了NDS网页浏览器Opera的包装和众多特征。这款NDS和NDSL上使用的网页浏览器定于2006年7月24日发售，价格为3800日元。



但是不久后，著名游戏网站IGN经过测试，公布了这款浏览器的众多缺点。如不能支持Flash、PDF文件、视频和声音。

首先，这款浏览器的优点是使用了完全触摸笔风格的操作方式，网页卷动和跳转非常便捷。输入字母也是直接使用触摸屏手写，或者使用软件键盘方式。并且浏览器会记住之前输入的短语，就不需要用户再次输入。

缺点是它不能显示Flash文件，也不能打开PDF格式的文件，甚至不能支持视频和声音。你可以使用书签保存喜欢的页面，但是不能保存网页上的图像或者其他元素。7月24日即可使用NDS网页浏览器浏览任天堂日本网页了。

Opera浏览器的包装图案：

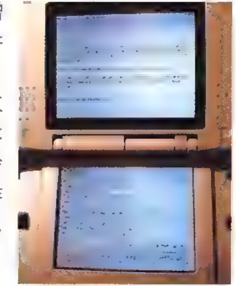






NDS邮件软件 NDS Mail v0.45版发布

Bronto发布了最新的NDS邮件软件NDS Mail v0.45版，这个版本增加了众多新功能。并且经过作者的努力，NDS Mail已经可以支持Gmail等基于ssl技术的邮箱了。不久将会发布更新版本。（作者博客：http://blog.bronto-online.de/）



v0.45新功能如下：

- 增加多邮件的支持
- 增加分隔符
- 程序"真正的"稳定运行了

软件 Software 「银河战士：猎人」修改器发布

LGC放出了《银河战士：猎人》美版的修改器。这是他们的第一版修改器，具体功能如下：



- 无限生命
- 无限导弹
- 无限副武器弹药
- 按住B键腾空

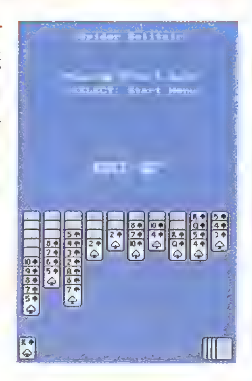
软件 Software 自制游戏R-Type发布

Octobinz发布了NDS版的经典射击游戏R-Type克隆版本。这个自制游戏目前完成了主体程序，有比较简陋的主菜单、武器和奖励品都已经加入了进去。通过触摸屏进行武器的选择。更新了几个版本，修复了一些内存方面的bug。期待更高的完成度。（下载地址：http://teamnnc.free.fr/phpBB2/viewtopic.php?p=6346#6346）



软件 Software 自制游戏《蜘蛛纸牌NDS版》发布

一名叫JessTicular的网友放出了经典纸牌游戏蜘蛛纸牌的NDS自制版本，有兴趣的朋友不妨一试。（下载地址：http://www.neoflash.com/forum/index.php/topic,2469.msg17835.html#msg17835）





文/窗外不归的云　责编/岚枫

电影卡产品最新动态

—— G6 Lite全面上市 ——

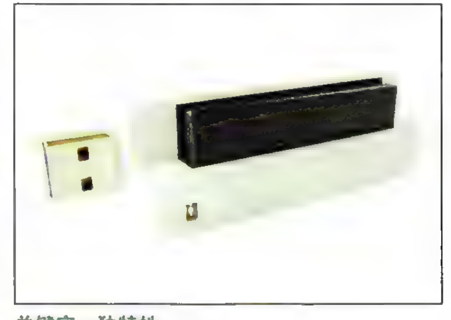
电影卡旗下的最新产品G6 Lite一出便魅力四射，在网上和网下都成了DS用户讨论的热门话题，究其原因应该是小巧的外形和可更换外壳的独特设计理念，以及G6引以为豪的DoFAT引擎所实现的全DS游戏兼容度。这么好的设计和方便的操作使用性，备受关注是理所当然，国内首发便出现了供不应求的态势，虽然每日以数百套的数量供应给国内各地的销售商，产品需求量依然使G6 Lite的市场处于饥饿状态。

关键字：测试版

首发的G6 Lite产品包装上都贴有“测试版”的字样，这是为什么呢？难道是测试产品？经向官方了解我们才知道原因。原来，G6 Lite产品本身都标配了三套可更换的外壳对应目前NDSL的三种颜色，由于首发时间仓促，三种颜色的外壳还没能够准备齐全，因此产品上市之初则被标记了“测试版”的字样，然而这并不意味着产品本身存在任何问题。用户购买了有这种标记的G6 Lite产品，届时可以通过当地的零售商免费换取新的G6 Lite可更换彩壳来搭配自己的NDSL。

关键字：软件支持

电影卡服务支持网站www.gbalpha.com之前一直未提供过对G6产品的软件更新，因此G6 Lite在上市之初关于软件的服务支持力度曾一度让很多消费者产生过疑虑，通过官方对此问题的解答应该可以让这些消费者释怀。G6产品之前一直都是面对国外市场的，因此对软件的支持更新都是通过G6的英文站点完成的，而中文服务网站GBalpha则没有提供对应的下载支持服务。现在，G6 Lite新品正式登陆国内市场，且产品本身定位为中文版，那么提供必要的即时软件更新服务则是必然的。从G6 Lite正式销售开始,GBalpha网站先后提供了三次内核更新服务，且每次对产品的更新都做了大幅度的调整和改进,还提供了相应的各种配套软件下载和中文使用说明。这些都是为了让国内玩家能够即时方便地使用G6 Lite产品所提供的服务。



关键字：独特性

G6 Lite产品本身的设计就很独到。内置大容量的NandFlash，打破了DS卡使用外接扩展闪存卡的常规概念，不仅使产品本身具备了更高的性价比，用户根本不用为闪存卡的兼容性和速度问题而烦恼，因此选择G6 Lite就免去了很多麻烦。界面独到，G6 Lite的界面是目前最独特的，NDS游戏缩略图显示，游戏名称中英文对照，界面全面支持触摸和按键操作，特有的动态状态显示和PDA操作系统，真U盘设计的专用读卡器，最完善的存档管理系统，甚至可以直接将原版DS卡带的存档直接读取出来给G6继承使用，原来一些玩家手里的正版游戏的存档现在终于可以放心转交给G6了，这些都无不体现了G6 Lite设计的独特性。因此，G6 Lite在使用和操作方面具备独特的方便性。

虽然G6 Lite设计的很完善也很优秀，不过在使用中用户还是可能会遇到各种各样的问题，因此，当遇到无法解决的问题时，联系G6的服务网站或者拨打客户服务电话咨询应该是最方便最快捷的解决办法。近期都是电影卡G6新品的

话题，M3 Lite相关的产品咨讯官方还没有透露任何消息。

G6/M3软件速递

G6内核更新

G6内核正式版4.0a关键加入了游戏原文件名和游戏中文名称显示切换的功能，中文版就是中文版，取消了国际版的双语界面切换设置，主要是为对应中国用户使用的，存档管理菜单也变为了中文，更便于理解和方便使用。其他方面的更新则是产品细节方面的完善，由于G6目前是DS游戏全兼容，因此不会有太频繁的更新。后期主要是在G6的PDA系统里增加“超级影霸”多媒体组件，以便G6也可以尽快像M3一样方便出色地支持DSM影片和DPG格式的影片。目前G6播放DPG电影还需要Moonshell来支持。

M3内核更新

M3内核C22主要是对扩展模式的功能进行了完善，主要更新内容如下：

1.增加了L/R键的锁定功能；

2.增加了重启动功能(用于返回到M3主菜单)；

3.修正了扩展模式中播放模式设置的有效性；

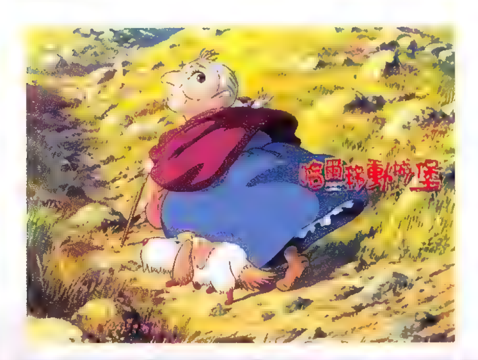
4.解决了DPG电影快进会出现画面停止的BUG；

5.增加了自动保存播放模式和锁定的设置，下次进入时能保持退出时的同样设置；

6.增加了DSM和DPG播放的自动影音同步校准功能，当影片播放过程中会自动实时校准影音同步误差；(校准影音同步时会导致图像或声音的轻微停顿)

7.电子书浏览功能增加了自动重排版处理，对英文单词和中文标点自动换行处理等进行了优化。

通过对此内核的更新，M3扩展功能已经变得更为完善，DSM电影播放和其他操作都更为实用化。后期的更新仍旧是放在对扩展功能的完善上，例如扩展模式的电子书增加书签管理的功能等。



电影卡影视快车



DSM新视频格式的开发，在很大程度上影响了电影卡影视服务下载网站GBalpha的影视更新进度，因此，进入炎热的7月，依旧是继续按照之前的日程安排提供影视下载的内容。不过，为了游戏和动漫爱好者在自己的暑期能有美好的回忆，GBalpha特别安排了宫崎骏动画终极珍藏计划，提供下载的宫崎骏动画一共收录了到目前为止宫崎骏的所有作品，包括最新的《哈尔移动的城堡》，宫崎骏的FANS千万不能错过，此次也是GBalpha首次用DSM格式的视频来展现长时间的影片播放，新的影音实时同步校准功能为影片播放的稳定性提供了可靠的保证，估计这也是GBalpha至此才开始提供剧场版影视下载服务的原因。另外值得一提的就是，宫崎骏的所有动画不仅采用了适合掌机观看的大字幕，而且全部采用官方配音的普通话版本，高水准的配音将令观众更能够融入宫崎骏动画所营造的真挚情感中。

电影卡前沿消息

PDA多媒体组件“超级影霸”播放器正在紧张开发中，此组件之所以称为“影霸”，主要是此播放器被设计为能够播放至今为止所有出现在NDS上的视频格式，包括GBM、DSM、DPG9、DPG10这些常见的视频格式，方便用户使用，一方面充实PDA在多媒体应用方面的功能，另一方面是尽快解决G6在多媒体方面的薄弱环节，因为到目前为止G6还没有能够播放DSM的视频播放工具，这肯定会让很多购买G6的玩家感到遗憾，毕竟网站提供的那么多优秀的影视下载内容都是DSM格式的，如果不能和M3用户一起享用那真是G6唯一的一个缺憾了，希望这个组件开发的时间不要让G6的用户等待太长的时间，让我们一同关注G6官网的最新产品动态。

SuperCard专栏

文/窗外不归的云
责编/岚枫

SC假货猖獗 厂商态度颇佳

目前市面上已经出现好几种SC MINI SD的假货，而云云也在之前看到了一些言论，说什么SC的盗版卡是SC内部的人出去做的，这就是无稽之谈了……实际上，从去年开始，台湾就有人开始策划对SC卡的仿造，而上个月盗版卡成品则开始上市。目前因为市场上的SC盗版卡种类比较多，所以暂时不清楚是否为一家盗版商所出。据许多买到盗版卡的玩家反映，盗版卡在使用时极易出现花屏、白屏现象，而存档丢失则是家常便饭。看来正版SC MINI SD虽然便宜，但是在稳定性上却有不错的表现，相比之下盗版就差太远了。

有时候我就觉得很不懂，盗版和正版相比在价格上并没有多大的差距，倘若说二者相差100来元，那我还可以理解。但是，正版盗版之间不过相差二三十元，为什么还有朋友去购买问题多多的盗版呢？当然，有可能是因为某些玩家无法对正版盗版进行辨别才上了JS的当，但是，云云提醒大家，可不要贪小便宜哟。如果JS报出的价格要比实际上普遍的价格低不少，那就要当心了,毕竟JS不可能低于成本出售，亏本的事他不会做的。就好比PC软件，例如Windows，买正版并非每个家庭都可以承受的，这个对于中国国情来说是一个尴尬的现实。几千元与几元之间的冲击足够让99%的人立刻将重心明确化。只是呢,盗版SC和正版SC之间的战争才刚打响，我们需要扛起正版的大旗，冲……

或许有朋友会有反对意见，说烧录卡本来也不是合法的东西，但是，云云的分析是从玩家的实际利益出发。倘若盗版和正版在功能上区别不大，而且价格要比正版便宜上百元，那云云二话不说，但是目前的问题是：盗版假冒正版之名四处行骗，置消费者实际利益而不顾，这就让人看不过去了。从这一年SC的表现来看，是相当让人满意的，说实话，云云真的很想找个话题来“喷”一下SC，不过细细回想，从SC MINI SD的发布，再到现今Superkey的热卖，SC这个公司还真让人找不到什么问题来“喷”……

SC MINI SD成功狙击EZ4，以高品质的做工以及低廉的价位稳居市场GBA真卡大小NDS烧录卡榜位首席，而Superkey虽然和PASSCARD3有一些剪不断理还乱的关系，但是从品牌塑造来讲，它是相当成功的，SC MINI SD+Superkey的搭配让众多玩家多了一个相对完美的选择。

当然了，所谓“喷”，也只是一个契机，云云想的，是能够做一些振聋发聩之举，比如之前有喷过某些品牌，那是希望有人指出现存的某些问题，将之改善，更好地服务消费者，这样才能对得起玩家们的支持。没错，正如一些玩家所言：感觉SC这家公司非常低调。它不善于放飞机，也不长于吹喇叭的，它给我们的感觉是脚踏实地做实事。而这种低调从目前的大环境来看，低调得好，平时不言语，出手必成招，这就是所谓大家风范……我们有理由相信，SC公司的LITE型烧录卡上市后会给我们带来无比的惊喜。

快来珍藏无LOGO版Superkey

最初发售的Superkey比较特殊，开机后会自动进入烧录卡界面，而之前评测的Max Media Launcher会有一个LOGO出现，Superkey却没有，云云当初还郁闷了半天……

不过现在发售的Superkey却有了专属的LOGO，开机后会先显示LOGO，然后再进入烧录卡的界面。

不过，也有许多朋友反映这样一来就要等待一下，完全没有必要……那么，就只有之前发售的没有LOGO的版本才能满足他们的需求！但是只有前面上市的Superkey/PASSCARD3才没有LOGO，但是市场上估计都已经销售一空了，所以，要是你手中的Superkey没有LOGO，可要好好珍藏起来哟，因为以后都不会再有这种版本的卡发售了……



上期小枫同学全面评测了EZ4 LITE,反响颇好,本期云云也继续更新自己的EZ4 LITE使用感,上期是侧重包装外壳等方面，本期则谈谈其它方面的问题。

众所周知，第一块真正意义的使用可扩展式存储卡的烧录设备是电影卡二代（虽然它在游戏方面仅有FC游戏功能），而真正将“烧录”二字体现出来的则是SC-CF，然后又经历了几次变革我们看到了M3-CF、SC-SD、M3-SD、SC MINI SD、M3 MINI SD、EZ4等产品在烧录界的纷争，而这些卡采用的存储设备的过度则是从CF-SD-MINI SD，这一点不用解释就可以清楚，烧录卡也在不断追求体积的完善，到了NDSL时代，即便是前不久某些打出“GBA真卡大小的烧录卡”如SC MINI SD和EZ4在现在看来都略显不足，所以为了缩减整体体积，只能在存储媒介上面做文章。本次EZ4 LITE上面选用的是目前在手机存储设备领域日渐吃香的TF卡，关于TF卡，云云个人有以下认识以及理解：

TF卡全名是TransFLash(或T-FLASH），目前比较正式的名称应该是Micro SD Card，因为从2004年起TransFLash便更名为Micro SD Card。它采用最新的封装技术，能够做到大小仅有11mm x 15mm x1mm，是目前体积最小的存储卡，配合专门的转接器，可以使用普通的SD读卡器来读取数据，目前市面最大的容量为1G。

云云测试EZ4 LITE使用的是KINGMAX 512M TF卡，使用在EZ4 LITE上没有任何问题，不过要将它插进EZ4 LITE需要看准卡座再插，不然会插到空档中，这个问题小枫也在评测中提到了，云云的感觉也不是很好。

硬件方面，EZ4 LITE和EZ4一样，它们的外壳的某处接合处都用胶水粘到了一起，这样就导致云云在拆外壳拍电路板照片时不得不暴力将其掰开，这样一来冰蓝色的外壳就报废咯……以后只有用白色外壳配合自己的冰蓝色NDSL，残念。

从电路板后面可以看得出来，这块板子是在5月份出来的，而事实上4月份的时候EZ方面就表示要在5月推出EZ4 LITE，只是后来因为各种原因延迟到6月份。

硬件架构上，EZ4 LITE与EZ4一样，均为128M PSRAM＋256M NORFLASH，所不同的只是TF卡接口以及MINI SD卡接口而已。由于硬件架构与EZ4相同，那么许多事情就显而易见了，比如玩256M的游戏仍然需要烧录到NORFLASH里。

由于EZ4 LITE的硬件架构与EZ4一样，所以其游戏兼容性也是共通的，目前EZ FLASH官方公布了一个兼容性列表：http://www.ezflash.cn/listc.asp，但是目前已经有很久没有更新，所以只做做参考就行了，我简单测试了以下几个游戏：

恶魔城中文版：可运行，但是片头动画卡慢

新马里奥兄弟：运行完美

动物之森：可运行

俄罗斯方块：可运行，各个模式皆可

马里奥赛车：可运行

口袋妖怪－冲刺：不可运行

由此可见，EZ4 LITE的NDS游戏兼容性和EZ4一样，能玩的都能玩，不能玩的都不能玩，不过与发售初期相比现在EZ4的兼容性提高了许多。

至于GBA游戏方面，也经过测试证明了和EZ4兼容性一样，甚至可以说整个系统都与EZ4一样，不过这也是没有什么问题，总不可能让EZ为EZ4 LITE单独再开发个系统吧？只要能玩游戏，能好好地玩游戏，其它的倒不用过分看重。既然这样，所以各位NDSL玩家不用担心，EZ4 LITE可以称得上一款GBA游戏兼容性很好的烧录卡。

不过目前对EZ4来说最大的问题就是NDS游戏兼容性问题，希望EZ公司能尽快将现在已经发现的存在问题的ROM解决掉，这样才可以放心地给新游戏创造良好的基础。

刷过机的NDSL可以直接使用EZ4 LITE，而没有刷机的NDSL则可以通过引导卡来进入NDS模式，测试了Superkey等主流引导卡，可以引导EZ4 LITE进入NDS模式。

EZ4软件包里面已经包含了EZ4专用的Moonshell，同时我们也可以直接下载最新的Moonshell并自行打造相关配置文件，经过测试，MP3欣赏，电影观看，电子书阅读都没有问题，MP3切换流畅，近300M的DPG电影观看起来没有任何卡慢现象。

完美无瑕 NDSL的最佳伴侣
——G6 Lite火热评测

文、责/岚枫

上期杂志我们第一时间为大家献上了EZ4 Lite（以下简称为EZ4L）的详细评测。EZ4L的抢先出场，揭开了DS系主机烧录设备第三阶段战争的序幕，而接踵而来的是Gbalph（中国）公司出品的G6系列最新产品G6 Lite（以下简称为G6L）。作为高端产品，G6系列在国内的销量一直不是很大，反之价格相对低廉的M3系列产品成为Gbalph（中国）公司在国内的主打产品。但这一次的G6L却引起了国人尤其是NDSL玩家相当大的兴趣。其实小枫与大家都一样，对G6系列的产品都并不是很熟悉，那么不妨借这个机会，我们一起来好好认识一下它吧。

包装、外观篇

可能是测试样品的关系，这次G6L所采用的包装与它的前一代产品，GBA实卡大小的G6比较接近。G6L的外包装使用的是简单的纸盒，与G6所采用的那种硬纸盒相比稍显单薄了一些。因为G6系列产品主要的销售对象是国外的玩家，因此产品包装上的文字一律都是英文。但是小枫前后找寻了一遍后发现上面竟然丝毫没有关于“专门对应NDSL主机”的字样，可能在稍后推出的产品中会对这个问题做出一些调整吧。





打开纸制包装后映入眼帘的一个精巧的金属材质的带盖的圆筒，这个看似化妆盒一样的器皿里面就盛装着G6L的本体。整个金属小盒的做工相当的考究并且精巧，使得G6L一下子也跟着变得高档了许多。只不过这样奢华的包装在近2年的烧录产品中的确是比较少见。



器皿的内部由割好足够空间的泡沫组成，里面紧凑地放置着GBA实卡大小的卡带外壳一块、G6L本体一个以及USB转接器一个。这其中让小枫感到比较惊奇的就是那个GBA卡带的外壳，原来为了使NDS用户即使买了G6L也可以一次到位避免重复投资，厂商送了一套GBA卡带外壳，可

掌机是玩的，掌机迷是看的，学习是不可少的。（王嘉伟）
男，14岁，内蒙古呼和浩特市





以让用户将G6L卡带中的电路板装在里面使用。这样即使玩家暂时没有NDSL也没有关系。先用NDS凑合着玩一段时间，等有钱换了NDSL再安装到G6L的卡带外壳中就可以了。这的确是相当体贴的设计，显得比EZ4L外接转接设备要高明得多。

就这次G6L本体外壳的做工来说，还是相当不错的，总体上看并没有整合不紧凑的地方，并且外壳的边缘少有毛刺。模具上肯定是参考了NDSL自带GBA卡槽的外盖设计。虽然仔细比较下来发现两者还是有一点做工上的差异，但总的效果上来说还是相当让人满意的。与NDSL卡槽外壳相同的是，G6L的外壳前端也有一个凸出的“小耳朵”，这样插入到NDSL中就会跟NDSL的外壳整合得非常紧凑，没有空缺和瑕疵，这是让人比较满意的。同时，卡带突出在NDSL外侧的一面也是采用光滑塑料的材质，虽然与NDSL主机的外壳做工有着些许的差距，但无论是视觉效果还是手感都十分的接近。就单从卡带的外观来看，G6L几乎是目前所有DS系烧录卡中最优秀的。

如果玩家暂时还没有NDSL主机，那也没有关系，因为更换成适合NDS主机用的GBA大小外壳是件非常简单的事情。G6L的卡带外壳只有一



[illegible]



[illegible]电路板的关系。



[illegible]会亮起，就好像我们平时使用的闪存一样。



[illegible]

我是掌机玩家，但有时我想加入家用机玩家，因为Wii魅力无穷。（庞维）
男，17岁，广东省湛江市霞山区工农东二路37号二门603房，524000





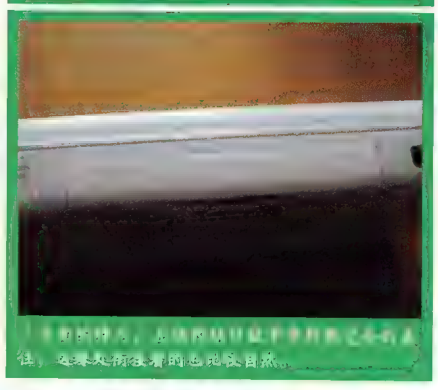




个十字螺丝，拧开后向下面一推就可以将外壳轻松拆卸下来。G6L的电路板做工精良，电阻焊接整齐，芯片之间安排得也是十分的紧凑。将电路板取下安置到GBA大小卡槽中，在卡槽的背面有三个凸起的小圆柱体，其中中间偏下的那个刚好可以卡在电路板中间上面的圆洞中，而另外两个小圆柱则嵌在电路板的上面边缘处，通过这样的三角受力的关系就可以将电路板固定在卡槽里面了。拧上螺丝后小枫试验了一下没有任何问题，可以轻松在NDS或

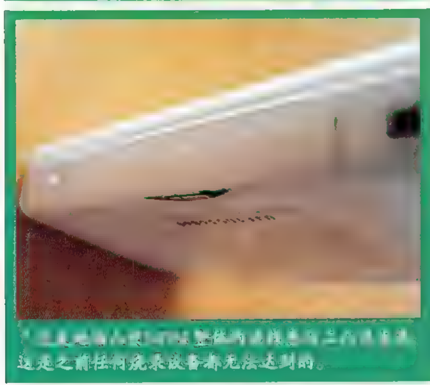






这期又没看到游戏开发访谈，很喜欢此类的栏目，希望能维持下去。（于晓辉）
男，24岁，山东省文登市





这是之前任何烧录设备都无法达到的。

GBA系的主机上拔插和使用。

可以说，G6L与NDSL的结合就是完美的体现，严丝合缝没有丝毫的凸出和缺漏，与NDSL自带的GBA卡槽外壳插入时的感觉几乎相同。追求完美主义的玩家一定会对其爱不释手。下面我们就通过几张不同角度的照片来欣赏一下G6L的完美表现吧！

不知道为什么，这一次G6L的卡带在拔插过程中有些发紧，小枫在测评过程中拔插了几次就发现在卡带上留下因为摩擦而产生的无法抹去的痕迹。这多少给G6L在外观上的完美表现带了一些负面的影响，但是瑕不掩瑜，G6L一定会给每个使用者都留下非常美好的印象。小枫甚至可以毫不夸张地说，只要您使用过一次G6L就一定不想再使用任何其它的烧录卡了。

转换软件、内核篇：

就在G6L公布不久，Gbalph公司在其官方网站上更新了适用在G6/G6L上的最新内核，目前的版本为4.0。需要注意的是，G6L的内核更新方式比较特殊，玩家升级必须在GBA模式下进行，在刚进入GBA模式时会出现几行绿色版权文字的提示，此时同时按下“SELECT键+START键+A键+B键”。这样系统会提示您是否要更新系统，选择“YES”后就可以了。更新的内核文件共有两个，直接存放到烧录卡的根目录下即可。



目前适用于G6/G6L的转换软件也更新到4.0版，转换软件的容量比较大，竟然要40多M。开始时着实让小枫感觉比较困惑，后来才明白原来是转换软件中储存了目前发售的所有GBA和NDS游戏的图片资料，这个图片是用来在转换ROM和在主机上运行时显示图标用的，其实目的很简单，就是为了让玩家能够体验到更加美观的界面。所以说多增加一些容量也是可以接受的。当然，对于新出的游戏就没有办法了，自带的图库里是没有相关图片的。只有等待厂商放出更新程序才能拥有了。



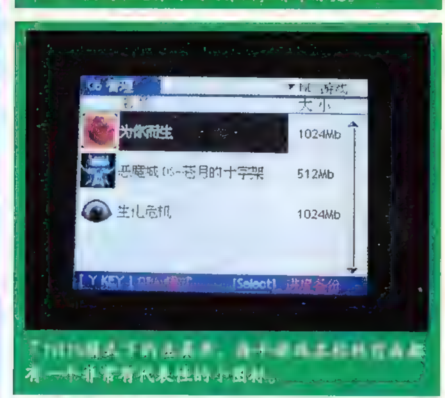
在转换ROM的同时，软件还可以检测出游戏的中文名称。玩家可以进行手动修改，在NDSL上运行游戏也可以被显示出现。这样无论是GBA模式下还是NDS模式下，玩家都可以体验到一个全新的前所未有的华丽界面，拥有漂亮的游戏相关图片和中文名称。就这一点来说，目前任何一款烧录设备都无法接近，更别说超越G6系列了！



↑玩家可以非常方便的对中文名称进行修改。



↑GBA模式下选择游戏的界面，非常漂亮。

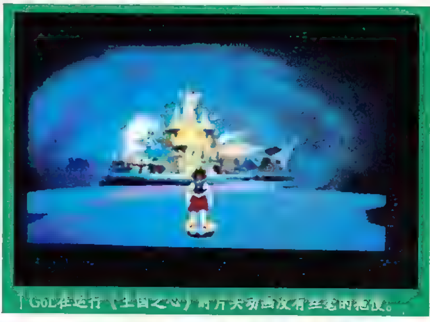


↑NDS模式下的主界面，每个游戏名称的前面都有一个非常有代表性的小图标。

G6/G6L的转换软件与M3的比较接近，转换ROM时很多设定都是相同的，熟悉M3的玩家都可以轻易的上手。其中比较大的不同点是G6/G6L的转换软件是将GBA和DS两个部分完全分开的。这样转换的过程中会更加方便一些。另外G6L自身就会在卡带中将GBA、NDS等文件的存储位置都规划好了，无需玩家手动来调整，这也是比较人性化的一个设计。

在转换GBA游戏时，玩家可以对游戏进行压缩、软复位和即时存档。压缩后的GBA游戏在运行时读取的速度会稍长，如何取舍还要看玩家的喜好。而支持软复位和即时存档的游戏玩家可以在游戏的进行中同时按下“L键+R键+A键+B键”来进入到系统菜单，在这里玩家可以选择即使存档或者是要退出到主菜单中。这的确是个非常体贴的设计，但是同时它有一些负面的作用，如《街头霸王2X》这款游戏，用它来检验DS/GBA烧录卡运行GBA游戏流畅与否是最好不过的了，其中最重要一点就是看是否有拖慢的现象。通过小枫来试验发现，如果玩家在转换软件的过程中使用了压缩、复位或即时存档的任何一项，那么进入游戏就会发生非常明显的拖慢现象。反之如果不使用任何附加功能，游戏就可以正常的进行。由此可以下出结论，一些对流畅度要求比较高的GBA动作游戏，还是正常的转换吧，否则虽然多了附加功能，但却使游戏的爽快感大打折扣，这就有点得不偿失了。

有一点大家要搞清楚，那就是G6L并不是一块外接存储卡的烧录设备。它的内部构造主要是由256M的PSRAM缓存+4Git（相当于512MB）的NANDFLASH存储芯片组成的，除此之外还有8M的SRAM配合充电电池来保证游戏的存档。而像M3等其它主流外接存储卡烧录设备使用的却是NORFLASH，它们到底有什么区别呢？简单的说就是NORFLASH是写入慢而读取快；反之G6L所采用的NANDFLASH却是写入快而读取慢。我想就这一点一定有许多读者朋友搞不懂了，为什么NANDFLASH读取慢却对游戏的流畅度没有任何影响呢？实际上是这样的，当G6L运行GBA游戏时，会将NANDFLASH中的文件写入到PSRAM中，这跟其它的使用外接存储卡的烧录设备是相同的原理，只不过变成了从SD/MINISD/MMC卡中写入到PSRAM。在速度上两者相差并不多，小枫拿GBA上256M的《王国之心》这款游戏来做测试，G6L的写入时间为20秒整，而使用SD卡的M3则是18秒。后者稍占优势但却并不明显。而在运行DS游戏的时候，游戏并不是直接一下全部读取的，所以无论是像M3这样使用外接存储卡还是使用读取速度比较



↑G6L在运行《王国之心》时片头动画没有丝毫的拖慢。

暗凌姐的萝卜大豆老玉米什么的，让人看了有一种莫名冲动。（吴昊宇）
男，16岁，北京市石景山区依翠园6号楼7门501，100040

慢的G6L都不会影响到游戏的正常运行，这跟DS主机设计和游戏是有着密切的关系的。对游戏读取速度比较高的只有GBA游戏，而只要利用一块256M的PSRAM缓存就可以完全解决了。

就外接存储卡与NANDFLASH哪个写入速度更快这一点，小枫来做了一个测试。测试的游戏为DS上的《生化危机DS》，而被测试的卡带除了G6L外还有使用SD卡的M3-SD P。除去游戏的转换时间，单纯计算写入游戏的时间。最终的结果是：G6L 3分26秒；而M3-SD P为50秒。虽然NANDFLASH拥有写入快的特点，但实际上与存储卡还是有着相当的差距。看到这里可能会有一些读者朋友要抱怨了，怎么会这样慢呢？！其实大家完全不用杞人忧天，《生化危机DS》算是DS平台上少有的容量1Git的游戏，其它的绝大部分游戏的容量都要比它小得多，当然烧录的时间也不会太长了。再者说这样去做参考来对比也是不公平的，想想当年使用NROFLASH的GBA烧录卡的写入速度吧……那简直比牛还慢啊！没有使用外接存储卡的G6L，这样的写入速度已经是很不错了。

兼容性篇

说实话,小枫对M3系列的产品一直以来都是一百个放心,而G6L自然也不会差到哪去。通过小枫利用最新的转换软件和内核来测试，众多敏感游戏都几乎在没有瑕疵的前提下完美运行。而有些游戏的表现甚至要强于正版卡带。

游戏名称	兼容效果
恶魔城仓月的十字架	完美运行，片头动画丝毫不卡
生化危机DS	完美运行，进出房门的读取时间上明显要比一些其它的烧录设备要快
银河战士 猎人	完美运行，进出场景时没有丝毫的拖慢或延迟
应援团	完美运行，进入关卡的速度要快于正版卡带，这也是最让小枫感到惊诧的地方
新马里奥兄弟	完美运行，MINI游戏模式进入不黑屏
俄罗斯方块	完美运行，WIFI联机对战无影响，全模式都可进入
终极蜘蛛侠	可以进入游戏，但在游戏进行中会出现白屏现象

从上面的测试结果就可以看出，G6L的游戏兼容性还是非常完美的。除了像《终极蜘蛛侠》这样的“顽固份子”外都几乎可以相当完美的运行。而实际上目前能够运行《终极蜘蛛侠》烧录卡还真是寥寥无几。总之如果单从纯游戏兼容性的角度来看,G6L绝对目前烧录设备中的佼佼者。

总结与其它

除了游戏功能外，G6L的附加功能也非常强大，与M3相同的是G6L也可以实现刚刚公布不久的PDA功能，对于广大学生玩家来说倒是能够提供不小的帮助。比较遗憾的是，G6L并不支持扩展模式，也就是说不支持dsm格式的高清晰影片和高音质的MP3播放了，取而代之的只有Moonshell的运行软件。希望厂商能在今后尽快将扩展模式补充进来，在之前大家也只能用Moonshell先凑合使用了。

总体来说，G6L的表现还是相当让人满意的,无论是外表造型，游戏功能还是附加功能都达到了目前众多DS烧录设备的顶尖水准。关于网上众多人所提到掉档事件，小枫可以拍着良心告诉大家，多了不敢说，但就在我测评的这几天时间里，关于存档没有出现任何异常现象。无论是游戏中的存档还是利用软件实现的即时存档都是如此。这篇测评以后，小枫还会继续测试，将“掉档事件”的真相告诉大家！

一直以来G6的价格都是高高在上，当年4G版本竟然需要900多元的天价。而现在被迫于竞争的激烈，厂商也放下了高姿态，G6L公布后就将价格进行了大幅度的调整。现在4G容量的G6L已经降价到498元，而没有GBA功能的版本则仅售318元。这样的价格已经是非常低廉的，大家想想如果买其它的烧录设备还要再算上存储卡的钱。G6L的4Git容量相当于存储卡的512MB，现在即使是最便宜的512M的SD卡也要近100元。如果这样去计算的话，G6L的售价还是相当低廉的，也是十分合理的。更何况G6L有几乎完美的游戏兼容性和外观表现。就性价比来说的确是非常之高。当然，固定硬件带来的存储容量过小的问题也是玩家犹豫不定的比较大的一个因素，希望厂商在今后能够推出8G的版本以满足更多玩家的需要。

优点：

做工精良，与NDSL完美结合

游戏兼容性完美

附加功能众多

界面奢华，支持游戏图标显示以及中文名称

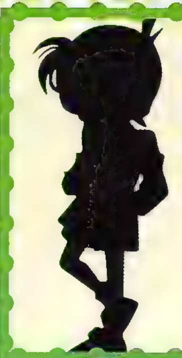
转换软件功能齐全

缺点：

价格稍高

内置容量偏低

世上最美的事有两件：捧着掌机看着PG！（张智业）
男，11岁，乌市红十日小区蜘蛛山18号楼一单元202，830000



秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们:方法一、请直接写于每期的回函卡"你想说的话"中寄给我们;方法二、写于给我们的来信中,注明"秘技侦探团"(地址:北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编:100011);方法三、发邮件至pg@vgame.cn,邮件标题统一为"秘技侦探团"。最后请特别注明所投秘技的游戏名称!

责编/暗凌

应读者朋友的需要,秘技侦探团栏目将刊登一些老游戏的秘技和金手指,先从大家最经常提问的《黄金太阳》开始吧。

GBA 黄金太阳 被开启的封印 RPG

新建游戏后,在输入**ロビン**名字的画面,连按三下SELECT键,就可以更改**ジェラルド**、**イワン**、**メアリィ**三人的名字,如果再按照顺序输入上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左、上、SELECT,就可以更改**ジャスミン**、**ガルシア**、**シバ**的名字。

在读取存档时,按住L和START键,再按A键决定,就会回到离存档地最近的教会继续游戏,而不是从存档地继续游戏。

在沙漠里会遇到粉红色的龙卷风,如果不使用降雨魔法,就会被龙卷风带到宝岛。宝岛上有个十层的迷宫,每一层的入口都由强大的怪物把守,在迷宫里还能取得很多珍贵道具,在获得全部精神力之后才能顺利走到第十层。

当剧情发展到乘船渡海遇到怪物袭击时,需要选择乘客代替受伤的水手,如果按照顺序选择战士、秃顶男人、厨师、老人,就会因为划船力量不平均,船偏离正常航向提前来到宝岛。

游戏中的精灵、魔法和怪物都分为地水火风四种属性,地属性与风属性互相克制,水属性与火属性互相克制。根据敌人受伤数值后的感叹号可以判断属性,如果数字后面出现三个感叹号,那么刚才的攻击与敌人属性相克。用相克属性打败敌人的话,获得的金钱是普通情况下的1.3倍,用相克属性的精灵打败敌人的话,获得的金钱和经验值都增加。

本作28只精灵入手方法如下:

ソロ(地):出村后得到。

グラニト(地):穿过**コリマ**村中**グラニト**栏子旁边的房屋后面的密道。

マイカ(地):在迷**いの**森的右下角。

カルク(地):第一次遇到**イワン**的村子里,在右上角敲钟后,回到狗那里,给它一根骨头,然后使用透视,穿过密道。

アイヴィ(地):出**マカラン**砂漠后,右上角的小岛上遇到。

ジ (地):**カレイ**镇的码头右上角,乘船渡海后绕一大圈从后面进入。

バルブ(地):宝岛第六层,使用时间停止。

フイズ(水):**メアリィ**带有。

ソルベ(水):**マ-キュリ-**灯塔,能在水面上跳跃后,进入左边房间第四个瀑布后面。

ミルキ-(水):在**シ-アン**村撞倒提水的人,然后使地上的水结冰。

マ-チン(水):**アルテイン**矿山里的右边。

スウィズ(水):走出**トレビ**后,过桥在最左边的小岛上遇到。

ミント(水):解决**ドドンパ**事件后,再次与**ドンパ**见面。

チチ(水):去最后一个村子路上的第二版面,从缺口跳下去。

バ-ン(火):遇到的第一个山洞里。

コロナ(火):**イミル**村的冰洞里,将上方的雪人推到冰面上,想办法滑进洞里。

フイ-バ(火):**シ-アン**村的北面的一个小岛上遇到。

ダイナ(火):**カレイ**镇右上角,推开神像进入密道。

ジエネ(火):**トレビ**门口右边,对幼苗使用生长魔法,然后使地上的水结冰。

マグナ(火):在**スハ ラ**沙漠的某神像前用透视,然后沿着脚印走。

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种,游戏名称,游戏类型。

ヒ-ト（火）：ラリベロ镇的屋顶上，爬上屋顶找到它。

ゲイル（风）：ビリビノ镇的教堂向下走，有一条路通往密道，用旋风吹开树叶。

シルキ-（风）：トレノ森林的大树上，最右上的树枝上面。

バイス（风）：フ-チン寺的洞里。

スモ-キ（风）：在マカラン沙漠中使用透视。

ツヴァイ（风）：举起ハイディア村左上角的大石块，学会时间停止后，隔着石头使用。

エレキ（风）：在アルタミラ洞窟中推开石柱。

ブリ-ズ（风）：进入バビ灯塔两边石柱下的机关，对幼苗使用生长魔法，爬上去以后跳下。

GBA 黄金太阳

一代中的改名字、快速回到教会和金钱1.3倍的秘技同样适用于二代。

《黄金太阳 被开启的封印》通关后，在标题画面按住左方向键和R键，再按START键，就会多出一个通信选项。用联机线传输数据的话，就能简单的继承进度，如果用密码的话，就必须把密码一个不错的输入才能继承进度。密码分为金银铜三种，金密码继承人物等级、精灵、装备、道具和金钱，银密码继承人物等级、精灵、装备，铜密码继承人物等级和精灵。日文版和英文版密码不能通用，在二代剧情发展到与一代四位主角会合之前输入密码都有效。

以下是日版金密码：

ゆはそせざ	ほびなわけ	むぎみはり
あだりびま	べねくのつ	もじあまべ
はろぞげせ	けとつなを	べりのをめ
りぜやこで	ぐぜざびぶ	じろぬりう
ひみばじち	たほばんち	せはうおら
のなてげぜ	すのげきす	がんくせど
いどさもひ	むざるよぜ	ずにこひつ
なぜううつ	きけつむよ	をずからら
うるざぼひ	なさくかか	だほぐつそ
やだはざむ	すやどにお	ぎりしぜま
げねどあじ	ひぼほぐつ	つべますで
けもせはね	ぶりてまい	わぬずぎぼ
ぐふりさじ	ぼわそだに	ゆぐとぶる
じねあびだ	すききるせ	むさずいう
よたどきれ	にざさをめ	ふざたぜへ
くとぜむな	すのばよと	けぞおなと
めおがはよ	さきほもず	

以下是美版金密码：

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。



感谢人民！感谢政府！感谢中国共产党！

我发现我真是贫啊！又要在这里说天气了。可是不说不行啊，因为这已经关系到个人的切实生命安全啊！前几天北京达到了40度的高温，我那天晚上下班出门时差点窒息挂掉……我说的真是一点不夸张，就是一口气没喘过，半天才缓了过来，恐怖啊……恐怖……就在小枫还在考虑如何在如此恶劣的环境中继续过活时，伟大的人民政府做了一件天大的好事——人工降雨！！北京的天气一下子就凉爽了许多，啊哈哈哈！万岁！不过说句题外话，人工降雨那天晚上，小枫跟女友在去吃KFC回家的途中被雨拍个正着……结果到家都成了“落汤鸡”……

世界杯比赛有条不紊的进行着，熬夜看球的小枫早就成了“国宝”。不过还好，今年的世界杯比较的好看，绝大部分场次看得都比较过瘾。可能是跟小枫没有非常固定的支持球队有关系吧，我心目中的夺冠队伍也随着世界杯的进行而不断改变着。直到本期杂志截稿前，世界杯的赛程已经进行到了半决赛阶段。小枫也从现在开始力挺德国，希望日耳曼战车能够在本土获得自己的第四次世界杯冠军。另外喜欢足球和足球游戏的读者朋友不妨翻到本刊的前面几页看看小枫花大量心血制作的大型特别策划——《将绿茵场握在手中》，希望能够引起大家的一点共鸣吧。

从近期读者的反馈中小枫意识到目前杂志所存在的一些问题，其实这里我想很诚实的跟大家说，这些事情我们都看得很清楚，而且也找到应对和解决的办法。请大家再耐心等待一段时间，不久之后的《掌机迷》一定可以给大家带来脱胎换骨的感觉！小枫在这里跟你们保证！

留言BAR

◇近期汕头有一台风，名叫“珍珠”，和口袋上的“珍珠”一样。那台风很强，让汕头损失了几个亿，现在听到“珍珠”都让人觉得可怕。毛骨悚然……（广东汕头 张冠杰）

◆枫：汕头的珍珠把钱都“刮”没了，老任的“珍珠”把钱都刮自己家去了。

◇那位某枫再不让我上边角栏的话，我就把邻居家刚生的小狗叫“岚枫”。（南京戴家巷 金嘉旭）

◆枫：其实某凌已经先你一步这么做了……

◇读了最近一期才发现原来老枫也是个球迷啊！和我一样呢。有鉴于此，我同意下一期的PG的内容所有缩水，和所有球迷一起尽情狂欢吧！（上海 陈晓东）

◆枫：最近熬夜看球的我已经快要挂掉了……还是省省吧……（PS.你敢把那个“老”字去掉吗？！）

◇全世界无机一族联合起来，推翻三座大山（父母、老师、JS），游过一片大海（Money、RMB等），无机一族就翻身了！（惠州 黄晟）

◆枫：小心“翻”沟里……

◇请改版读者调查表，谢谢！最好改成明信片，上面还要有小编们的签名……这样许多人都不舍得寄出去，我一个人寄出去独包PSP、NDSL……（江苏张家港 胡炜）

◆……这之前我们小编就会先变成“签名机器”……

◇前几天刚刚入手台PSP，是我邮购的。网上说是2.5的，拿来一看——2.7的！！我晕！退货！（黑龙江嫩江 田浩丰）

◆枫：……大哥……有区别吗？

◇真希望有个像枫兄一样的父亲大人。（北京 聂久远）

◆枫：我还不想当爹……谢谢……

◇我买PG很久了，盘古开天的时候我就抱着本PG下来了；司马迁写史书时我曾借给他看过；屈原死前我将PG给他浏览过（可看后他就跳水了，不知是不是绫小路的文章刺激到他了）；鲁迅先生曾经不远万里为一本PG来跟我交换着看……等我买全PG时我梦醒了……（江苏南京 洛克·李）

◆枫：敢问从盘古开天时活到现在的您贵庚……

特别感谢



尤其感谢来自辽宁阜新的宋阳读者，他给小枫寄来了一个自制的钥匙扣，钥匙扣上正反两面都有我在书中的形象。对于这个特殊的礼品小枫自然会好好保存，这不，我刚把两把钥匙串在上面。大家猜猜这两把钥匙是开什么锁啊？哈哈！告诉大家吧！一把是开小枫抽屉的钥匙；另一把呢……则是存放掌机迷当期所有奖品柜子的钥匙。怎么样宋读者？你的这个钥匙扣“责任”巨大吧！

寻人启示

请黑龙江双城市的陈维宇读者看到小枫的“寻人启示”后，到PG的官方论坛与我取得联系。（发短消息即可）

论坛地址：http://www.magiczone.cn/index.asp



个人资料：
姓名：星晓月(这个不重要)
职业：学生
爱好：游戏、动漫、恶搞（偶像是绫小路文行SAMA~）
最喜欢的角色们：越前龙马、不二周助、比卡丘、雪拉比……（说白了就是可爱的生物和帅哥正太啦）



虽然本人看上去貌似很有朝气、很有活力、很符合新世纪新一代学生的光辉形象，不过对不起这个是表象……造成这个现象的本质原因是——初中的时候不小心就发现我心爱的动画《口袋妖怪》还有游戏（又或者说是由游戏改的）；又不小心发现我周围是一片的掌机迷（注：都是男的。废话……）；然后不小心我就陷入这个，这个万劫不复的……美好圣地了（不是深渊不用紧张）。既然是本班或本校第一或唯一一个PG女生，我受到的待遇是男生想都不敢想的。呼呼……比如说我妈妈很好，SP没发售几天就给我买了；比如说爸爸也很好，在我威逼利诱之下一个月内买回了NDS；比如说老师也很好，严格地对男同学们说不准打此类游戏，对女同学们就不作要求（很有可能是她不知道还有我一个）。如此幸运优越的条件，为PG女生们数量的增加立下了不可磨灭的功劳！

如果说以上只是结论成立的充分条件，那么必要条件也是不可缺少的。（还上高中的朋友请自动略过~）打游戏自然少不了攻略，于是身边的朋友就扔了几本《掌机迷》给我，不看不知道，一看，得，必要条件也成立了。

不是所有的人都会因游戏而改变性格。真正的不幸始于绫小路义行SAMA一期一篇，一篇比一篇恶搞的掌机动漫评论。其实也可以在另一方面称之为幸运啦！然后自然去看动漫了，再然后就加上《动新》的熏陶而潜移默化地踏上了伟大的恶搞事业的道路！（好孩子不要学！）

本来不想写得这么奇怪的，可是小枫他说要我写个性文字（我告状……），深思熟虑之下，考虑到本人最近很恶搞，于是就这样写啦！看不惯有鸡蛋的就扔鸡蛋，舍不得扔鸡蛋的就扔板砖。对不起方向错了，各位，（难道我没说吗？）目标是岚枫同志啦！！！

下面是星晓月的小剧场，不要错过……



1 咦，这个是什么？作为狗狗我是不是该闻一闻比较符合常理？



2 那个，请问，可不可以让我一起玩？

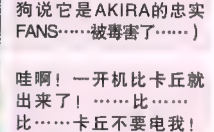


3 哼，你叫我给你一起玩我就给你一起玩那我不是很没面子？（据本人，哦不，本狗说它是AKIRA的忠实FANS……被毒害了……）

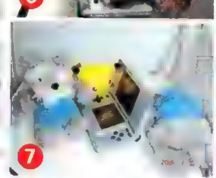
4 看你牛，我有NDS，跟我比！



5 我开！手短还真是不方便，唉……



6 哇啊！一开机比卡丘就出来了！……比……比……卡丘不要电我！（好怕怕……）



7 比卡！（我逃！）哦呵呵呵，NDS到手了！我最牛！！！（强盗啊……抢劫了……）那个只是我的比卡丘仿真娃娃，呵呵！（算你狠……）

枫： 貌似留给我说话的地方已经很少了，咳咳，那我就少贫一点吧。星MM（你真的姓星吗？你真的姓星吗？你真的姓星吗？）是所有参加PG女生帮里面外表最文静的一个，但是同时也是最恶搞的……还真是人不可貌相啊。能够有如此好的游戏环境一定会受到许多男生玩家的羡慕吧，所以请好好珍惜吧。你的小剧场拍得真的很不错，请再接再厉，以后如果有好的恶搞猛料记得来找小枫哦！我是来者不拒的说。

PG女生帮动员令：

请喜好游戏的MM玩家积极参加我们的栏目，这是一个难得的表现舞台，秀出你们的风采与个性。所有参加女生帮的女生玩家都可以获得礼品——SC-MINISD卡一块。

参与方法：

写信投稿方式：附上5-6张个人照片，外加700字左右的个性文字（包括个人资料），在地址栏处请标明《PG女生帮》栏目收。

网络方式：在PG的官方论坛或者回函卡中留下自己的网络联系方式——包括MSN、QQ或者是EMAIL。小枫会主动跟您取得联系。

广西南宁 赖俊秀

现在才发现做编辑真是太赚钱啦！按这期的投票数计算，《掌机迷》卖出了不少于6388本，而一定还有些不寄回函的。那发行量就应有7000本左右。而如果按每月两本，按每本5.8元来计算，一年能赚98万左右。而如果销量稍微涨点，那么一年大概能赚100万左右。按编辑部20人来计算，每人平均一年5万元，即每月大约3500-4000元的工资。而减去一台PS3、一台Wii、一台NDSL、一台PSP软件花费5000元，一年也有约3.5万剩余。加之有免费空调和电脑，大大的有赚啊！而像《读者》这类书刊一年能赚6.48亿元,就算有500个编辑，1个月也有1万左右的收入，做编辑太赚啦！

枫：赖读者小小年纪竟然还能如此的了解赚钱之道，小枫实在是佩服得不得了啊！不过其间基本没有说对的地方……（汗一个……）下面就让小枫帮忙指出其中的问题在哪。

说真的如果PG每期真就卖出7000多本那杂志早就没有了……不仅公司倒闭编辑也早就都饿死了。实际上我们的读者寄回回函



卡的还是少部分，如果真的所有人都寄回的话，估计都能把编辑部给淹了……但是小枫还要在这里鼓励广大读者尽量将回函卡寄回，不仅能够抽取大奖而且您的宝贵意见对杂志的未来发展也有很大的帮助。至于杂志具体有多少的销量就不好在这里公布了，毕竟是商业秘密嘛！

其次就是赖读者在计算时忽略了一个重要的问题——那就是成本！这年头做什么不需要成本啊。5.8虽然是杂志的售价，但实际上从杂志的发行部走到批发商那里肯定是要低于这个价格。而印刷的成本费，硬件的损耗费以及办公场所的租赁费等等都是杂志的成本支出啊。实际上如果把这些都算上，一本杂志的利润就真的很低很低了。所以说按照赖读者的算法肯定是不成立的啦。再说即使一个月真的能赚3、4000块钱在北京这样的地方也算不上什么高收入。甚至是中等还要偏下。所以做编辑绝不是什么有钱赚的职业。大家能凑在一起很大程度上都是凭借对游戏的一腔热爱，虽然经济上的回报有时会很重要，但更多的时候精神上的愉悦才是最关键的，苦中品乐是编辑部里所有编辑共同的感觉。

四川遂宁 杨仁杰

在我周围，无数的人都在随处随地地谈论着网游。只有我，和其他一少部分人坚持着家用机与掌机这一片蔚蓝的天空。但网游迷并不愿呆在蔚蓝的天空下，却去“享受”那昏暗的烟尘。《FF》使我懂得传奇的人生；马里奥使我了解快乐的人生；《怪物猎人》使我学会了生存……我要呼吁：还我们那片蔚蓝的天空！

枫：小枫能够理解杨读者的心情，但是却无法赞同杨读者的看法。其实我也相信无论是PC游戏界还是TV游戏圈抱有类似杨读者这样想法的人还有许多。这实际上却是一种不成熟心理的表现。同样都是玩游戏的，何必要互相的去排斥甚至是瞧不起对方呢？游戏不过是人们获得快乐的一种方式，任何人只要能在它的身上获得快乐你能说他就是错误的吗？显然不能。

小枫在这里不是想为那些痴迷于网游的玩家去辩解什么，而是想要提醒大家，无论是游戏领域之间还是主机厂商之间，大家都要抱着一个平和的心态去面对。游戏和玩家本来就是一家的，只不过是每个人所需要和选择的游戏不同罢了。杨读者说的满是昏暗烟尘的环境应该指的是网吧吧，而实际上再往前推十几年，那时火爆异常的街机厅绝大部分也是类似的环境。街机应该可以划在电视游戏这个领域，毕竟厂商都是那么几个，但当时不也一样因为某几件恶性的事件而迅速被政府所取缔。游戏总是无辜的，关键还要看人，对于没有自控能力的玩家我们就要去帮助他转变，而反过来如果是真心喜爱游戏的玩家是不会在乎什么机种的，在什么平台都有足够优秀的游戏的，网游自然也不例外了。所以小枫希望杨读者能放宽心，只要你自己能从掌机中获得快乐其实就足够了。

四川成都 凝泽

无限郁闷中……怎么会被登出来了呢？难不成只有我一个人把它“翻译”过来了吗？（枫语解释：凝泽MM所提到的是第57期PG BAR中的“草书翻译”事件）Oh！No！不过，能因此而挤到PG BAR的一角也粉开心啦！

当我发现绫小路Come back后，简直……太Happy了！So，我做出了一个重大决定——我要参加PG女生帮！以此来表示我对PG的支持（同时也是对你的支持哟。小枫！）不过那块SCMINISD卡对于现在还在玩模拟器的我来说有点浪费呢……不过我打算高考后用三个月的暑假打工，挣钱买NDSL！

对了上次我有提到我做了个十分搞笑的梦

吧？但是因为心情不好没有说进来，今次告诉你吧，可不要笑得太厉害哦！

是这样的，那段时间看PG上《失落的魔法》攻略看疯了，以至于梦见我抱着掌机狂玩《失》，我疯狂练级，却怎么也升不了。然后梦中潜意识告诉我自己：翻一个身就一可以升级。于是我便在床上近乎疯狂地滚来滚去……我醒来的时候是早上9点多，在醒之前我已经70多级了。

枫："草书翻译"的事情就不要再提了吧，其实后来小枫自己都觉得有些惭愧，当时我真的没有想要谴责某某人的意思。小枫也是出于好心，想要提醒广大的读者写回函卡时一定要注意自己的字迹。我们看不清楚不仅大奖跟您没缘，就连像边角栏、PG BAR这样的栏目也都没法给您登出。所以希望大家能够理解，我也在这儿向当时书写草书的张宇翔读者道歉了。



小枫非常欢迎凝泽MM来参加我们的女生帮，具体的参与方式请看前面。我已经加了你的QQ，希望在下几期PG中能够看到你靓丽的身影。

关于"做梦翻身练级"的问题，小枫特意请教了一下这篇攻略的作者暗凌同学。她听到这个"笑话"后暴笑不止，问其原因曰："这个游戏50级封顶，MM后20几级白翻了……"

广东英德 付晓东

枫哥你好，看到《口袋妖怪 钻石/珍珠》即将发售，我心里非常高兴。但是高兴之余，我又为大部分中国玩家感到难过，大家玩的游戏只有日版和美版，国产的好游戏并不多，所以玩家玩的游戏大多是来自日本、欧美……对于小部分会日文、英文的中国玩家来说，玩起来还能接受，但对于大部分的玩家来说，那就只有无尽的痛苦与无奈了。所以希望广大的玩家朋友们（包括众小编与我）能够努力学习，为中国的游戏汉化事业贡献出自己的一份力量。

枫：付读者焦急心情小枫是很理解的，目前的游戏市场无论什么平台，基本上已经被日、美的产品所垄断。语言上的障碍一直是国人玩家的一个心病。但是小枫要提醒你的是，想要振兴我们自己国家的游戏事业，光靠简单的汉化是远远不够的。虽然我们无私的汉化工作者是非常值得尊敬的，但却无法从根本解决问题。国内目前的市场现状近10年内很难有大的发展，关键还是在于我们中国的经济能力以及盗版版权问题，这都需要很长时间才能得到改善的。实际上真正能够为中国游戏业带来一些希望的目前来看也就只有神游公司，可是我们现在很多玩家却对它都产生了一些误解。说句公平话，在国内做电视游戏这一行就像是往水里扔钱一样，永远都没个完。神游能够"以身试法"第一个出头来规范这个市场，这已经就很难得了。所以小枫呼吁广大玩家都能支持我们的行货主机，已经推出的IDSL主机拥有如此低廉的价格，实在是玩家的不二选择，想要购入DSL主机的玩家还想什么，赶紧买吧！

河北秦皇岛 马骥骊

这是考试前最后一次给PG写信了，能在考前拿到新一期的PG很高兴。这期上小编们对高考过后的哥哥姐姐们寄托了良好的祝愿。殊不知在当今社会竞争激烈的今天，考上一所重点高中甚至比上一所重点大学还要难。于是，在我眼中，高考只不过是噱头大罢了，真正考验人残酷的是六月二十一日的中考。每逢高考，我们这里都要下一场小雨，雨不很大，但很密，轻轻地落到地面，落到池塘，落到等候考生走出考场的家长身上……不知道这是否是上帝在哭泣呢？而我们呢？同样被家长给予了厚望，同样度过了风风雨雨的四年，不知上帝是否也会为我们，我们这些辛酸饱尝的学生哭泣。我不希望他哭，真的，因为我怕，怕他的泪水会打湿考场外的母亲，疼我爱我呵护我鼓励我支持我关心我的母亲……

我想，当我们步出中考考场后，马上就可以拿到新一期的PG，爽自己朝思暮想的游戏了，到了那时一切的一切都暂时结束了，人间可能会是理想的天堂……

枫：当马读者看到这段文字时，中考已经结束了。不管怎样我还是希望此时的你能够拥有一个快乐轻松的暑假，相信你也不会责怪小枫这样迟到的祝福……

其实我一直都在强调，中国的学生玩家很苦的，真的是很苦！压力的来源太多：学业上的；父母老师的；经济上的；社会环境上的……等等等等。偶然间碰到可以让自己释怀的"游戏"，想要去拥有却又要被旁人强加阻挠，最后的结果就是越玩不到，越想玩；越想玩，越浮躁……这样的怪圈几乎可以发生在每个学生玩家的身上，但是这样的事情其实也就中国才会有，在真正经济和游戏发达的国家那只能成为笑柄。



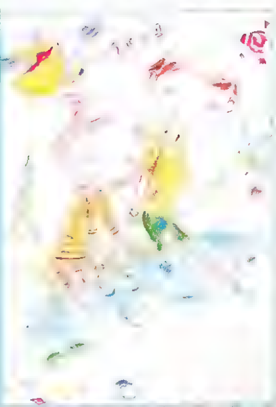


辽宁大连

三个人的脸都显得略胖，莫非长久没任务心宽体胖了？如果不是用蓝色圆珠笔勾勒的话，整体效果应该会好的多吧。

辽宁丹东

很清新的画风，让我想起了几米的作品，不过画面上那个TOP的字样可不是我加的哟。



上海市

不要怀疑，这张不是壁纸，而是作者的呕心沥血之作，号称三年来唯一的画稿，希望不是因为画完之后元气大伤才不再拿画笔的。本期的TOP这张画稿是当之无愧了！

几种上色工具的结合使用很好，画面给人感觉很亮丽。题外话：《纸片马里奥》是好游戏。



让人感觉很温馨的房间，但是枕头上居然有雪人的大脸，难道不会晚上做噩梦吗？笑。

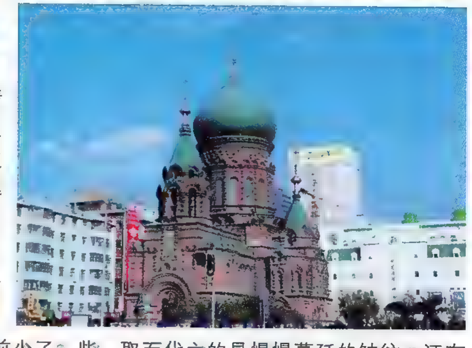


非常高兴的看到通缉令上的各位朋友纷纷寄来了新作，更高兴的是很多新朋友也寄来了力作，谢谢你们大家的支持！不过需要强调的是，大家用笔名发表画稿没问题，但是也要记得留下真名哦，以免我们的奖品和小礼物寄不到你们手中。

暑假来了，游戏旺季也来了，衷心希望各位读者朋



回家

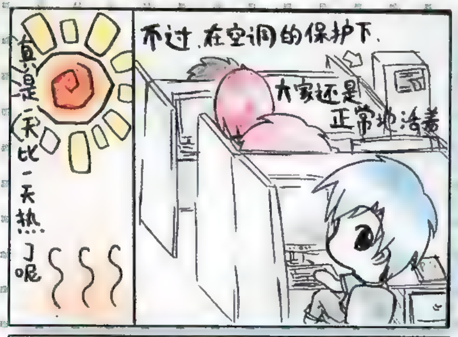


刚完成上期杂志，小枫因为家里有些事情而与女友一起回了趟老家。算上来回在火车上度过的一整天的时间，在家里实际仅仅呆了三天半的时间。一些家乡的朋友问我为什么走得如此匆忙，小枫无奈地苦笑说，我也没办法，现在的工作容不得我有时间去放大假的说。

我回家，高兴的自然是父母，近一年的时间没有见面了，很真实的感觉到发生在父母身上的细微变化。在他们的脸上光泽似乎比以前少了一些，取而代之的是慢慢蔓延的皱纹，还有略显消瘦的身体。小枫看在眼里心中自然也会有些不是滋味。有时也很想就这样安静地陪在父母身边。可是我也知道，他们希望我能够做出自己的一番事业，他们想要的是一个足以让他们能够骄傲的儿子。想到这一点我就不得不暗地里跟自己较劲，必须要努力，将《PG》做到最好。当然，准儿媳的入门也让父母更加开心，只不过具体发生了什么事小枫就保密了，哈哈！别瞎打听哦。

回家以后，给一向节俭的父亲买了一台DVD播放机，虽然不是什么很高贵的东西，但是对于父亲来说却是个难得的消遣工具。记得在我离开家乡前，他就一直很想要的，只不过舍不得买罢了。我在没有提前通知他的情况下，与我的那位偷偷的去附近的商场把DVD机抱回了家。因为我知道，如果我说要买，他是一定不会同意的……父亲是个不善言辞的老实儿人，但我也能从他那难得一见的表情中感到发自内心的喜悦。后来从母亲的口中知道，父亲很开心，开心的原因并不是因为有了DVD机，而是真切的感觉到"亲手养大的儿子终于懂事了"……

在离开家乡的当晚，登上开往火车站的公车时，我透过汽车的玻璃遥望对面的父母，从他们的表情中似乎可以看到许多的东西——很多我以前可能并不了解的事情。当汽车的引擎慢慢启动，父母的身影渐渐地变得模糊直到消失时，我的眼睛和鼻子不禁有了一些的异样……此时的我单手将旁边的她抱紧，默默地对自己说，"希望下一次回家的日子不会太远吧……"











翔武

★让你们看看什么叫"冷气护盾"

夏天到了（说起来这已经是很早的事情了），天气热的时候办公室内比较闷热，而空调也只有我办公桌对面的一台柜机，我这里倒是能第一时间感受到空调带来的凉爽，但后面的同事就感受不到了。因为这一点，前一阵在办公室的后面又多了一个壁挂式空调，这下办公室内的室温问题解决了。但是！我坐的地方却在这两个空调的射程范围内，对于这种无对象、无差别的MAP攻击，实在是没有什么好的对策。于是就找了把伞架 在了电脑的显示器上，当做护盾挡住了前面空调的冷气。不过，我这里仍然可以被成为全办公室最低温度。





剑纹

世事难料啊——这是我最近弹吉他悟出一个道理。自认为正确的想法，也许一件小事就能改变，让人觉得自己是井底之蛙。本来弹了6，7年吉他，就算水平不高，也能拿出来糊弄糊弄人了。但是来PG后遇到一个大哥，让我对吉他有了新的认识。初和大哥聊吉他，他给我演示的是"翼~You are the Hero~"，当时就把我给震了。指弹手法新颖而高超，一把吉他弹出了交响乐风格，简直是天籁之音。见所未见、闻所未闻，还不是拨片指弹经典手法。于是决定从零开始弹吉他。但是这首曲子只练会了4小节，就决定先放下来；接下来练习"门巴萨"，20小节左右放弃；再接下来练习"When you smile"，几小节忘了，放弃后转练大师版"解脱"……我心想：练了不少了，又可以糊弄人了吧。

→ TES4的Valenwood大陆，这里是我的故乡。



暗凌

要说运气好，最近应该没有人能比得过我，猜世界杯比分十猜九准，简直有如神助。不过只是跟朋友一起猜着玩玩而已，并没有参加电视活动。

要说运气差，最近绝对没有人能比得过我，前段时间北京每天晚上都下暴雨，某天照例是风雨雷电交加，谁料一个闪电过后，我看到墙上的插座与插头之间闪过了明亮的电火花，下一个瞬间，我的电脑主机和显示器一起熄火。十秒钟后，我发现显示器的指示灯还亮着；二十秒后，我发现主机启动不能；六十秒后，又一道闪电，家里彻底停电。送去中关村诊断的结果是电源和主板一起挂了，由于目前还在保修期内，所以电源免费换了一个，而主板不得不送修长达半个月之久。以上事情全部属实，因此大家要引以为戒：雷雨天不要使用贵重电器。



飞月

当客串变成了习惯，就叫做留串，念得快一点呢也可以读作"流窜"……厄，说起来其实和月亮目前的状况还蛮符合的。

打开《河流如血》，随意翻开一页看到的第一句话就是"你能发誓你是一个诚实的人吗？"，一口水忍不住全都喷出来了，怎么想怎么觉得奇妙遂说给别人听，得到的解释是"这不啻是上天对你的一个质问，果然是天意。"那么，我该如何回答这个问题呢？答案是：我不能发誓。看，我是一个多么诚实的人啊！

《超人归来》即将上映，全心期待！自从英雄坐上轮椅开始，月亮就放弃了对这一天的期盼，如今希望再现，只是不知道本作究竟是将造就新一代的英雄，还是将毁掉一个辉煌的历史呢？

夏日安全提醒：怕上火喝王老吉，怕胖喝苗条淑女，怕贵喝自来水。



2005年，任天堂的“机战”精神

在DS发售开始过去的一年多时间里，它带给玩家的不仅仅是销量突破了多少万台，游戏卖出了多少万套，更重要的是它的游戏带给我们的感受。游戏是否成功靠的是玩家的口碑，花香自然招引得蜂蝶。下面，修罗带领诸位看看，这花到底是如何个香法——

■热血——押忍！奋斗！应援团！

还需要耗费笔墨去描写这款游戏是如何激动人心么？当你看着无助的人们在加油声中奋起的时候，那种成就感是任何词也无法形容的。伴着跃动的旋律，看着游戏中角色的成长，你是否意识到，自己的生活也需要一些激情？

并不一定要像东瀛那帮家伙一样一边泪水与汗水交织一边朝着夕阳的方向拼命奔跑，每个人都有每个人的生活方式，不过，真正去把握住它们的，还是你自己。

饭馆无人问津、考试屡战屡败、实习时面对一班问题学生，赌上男人的尊严一决胜负，即使是对抗外星飞碟的入侵、与生前的女友来一段人鬼情未了或者唱一出倩女幽魂的戏码这类听起来荒谬无比的话题，在游戏中依旧令无数玩家热血沸腾。与考究其中情节的真实性相比，寓含其中的是一种意志，人生不如意事十有八九，有人退缩、有人改道、也有人留了下来，带着一脸从容。

在遇到低谷的时刻，许多人总是当局者迷，觉得自己的压力、烦恼前所未有地大，据修罗所知，某大学曾经流行过这么一句戏言：男生自杀因为考试、女生自杀因为失恋。其实过去以后就不会再当回事的东西，为什么在当时就怎么都想不通？

有时，人生也需要一点压力，只有背负着它们，你才会体会卸去时的轻松。有人说，只有承担责任才会了解责任，信夫。梁启超说过，中华强则少年强，中华已经强了，我们这些“恰同学少年，风华正茂”年纪的朋辈，也该成熟些才是。

■铁壁——触摸瓦里奥制造

可以称之为无坚不摧的不是游戏有多么繁冗庞杂的世界观，不是什么名家人设，更不是什么所谓新系统之类换汤不换药的东东。真正可怕的东西在游戏中只有一个，那就是瓦里奥大叔本人……

每次都固执地抱着发财的梦想，而每次的结局都是竹篮打水一场空。瓦里奥就像生活当中的某些人一样，明知不可为而为之，不过，却永不放弃。坚持自己的人有多少？我甚至没有勇气报出自己的名字。人面不知何处去，桃花依旧笑春风。也许，修罗觉得诗人似乎并没有惋惜伊人的去向，而是在钦佩桃花的执着。

其实，游戏本来就是休闲之用，瓦里奥系列在世界范围内的良好风评就很好地印证了这一点。不论年龄性别肤色如何，大家都在游戏中舒缓了生活的压力，它是颠覆传统的一款游戏，或者说，它忠实于人的本性，即使用“天人合一”来形容也毫不为过。

人人都说瓦里奥颠覆了游戏主角的传统印象，不过，瓦里奥带给我们更多的感觉是真实。每个人心中，也许都有一个瓦里奥。



以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。



■必中——任天狗（各种版本）

不论你会不会玩游戏，也不管你是否曾经玩过游戏，这款游戏带给人的感觉实在是很复杂，似乎一时间很难讲清楚；又好像带给人的感受很简单，即使不说别人也能领会得到。如果你读过鄙人的《修罗的养狗之道》，那么你也许会明白，可能说不出来的感觉才是最好的。

任天狗，一个乍听起来并不怎么响亮的名字在全球掀起了比《触摸瓦里奥制造》更甚的一阵狂潮。厌烦了平时绞尽脑汁还无法打通的游戏模式的人们，甚至平时不玩游戏的人也受到了吸引，纷纷玩起了这款无法判定类型，只能勉强用ETC来冠名的游戏。

有人认为铁腕山内退役以后代以温和派的岩田聪，使得任天堂的气势在无形中下降了许多。其实不然，从发售表里可以看出，在外，岩田一直致力与第三方厂商搞好关系，在软件上没有后顾之忧；在内，此人提倡的“TOUCH DS”系列软件以怪物般的销售量将其他所谓的“正统游戏”软件轻松压倒。知道刀法的最高境界吧，手中无刀，心中也无刀，岩田的“缺乏气势”恰恰是最强的气势。当你把所有的精力都放在如何做出最好的游戏而不是胜负上的话，还有谁会胜过你呢？

《任天狗》，作为继《口袋妖怪》之后在欧美日等地区均突破百万的游戏，如果做成一个系列（像网友YY的《任天猫》、《任天女》……汗死），未尝不能在销量上百尺杆头更上一步。现在任天堂的游戏制作人员似乎不是在追求游戏技术上的难度，而是在追求灵魂深处隐藏的东西。（可能说得有点过火）

顺嘴提一下，修罗饲养的小狗跑障碍赛的最好成绩是33.85秒，如果选的是优良品种的话，或许还能再快些。（奖金几乎全都是靠障碍赛A来的）

■必闪——马里奥与路易RPG2

所有的攻击都可以闪掉，用这句话来形容这款游戏真是再适合不过了。

植入了当今非常流行的穿越时光的元素，其实早就开始流行了，君不见94年周星星的《大话西游》嘛？

也许是前作实在太过成功，修罗对本作给予了很高的期待，尤其是希望路易能够像他大哥马里奥一样对自己充满信心。虽然这样，可是……

人的性格是很难改变的，就像修罗天天都叫嚣着跑步健身却从来没有付诸实行过一样，路易依然是一副见到有事就躲、见到硬手就藏的畏缩样子。不过，且慢——

不论路易是如何不情愿，为了他人的请求（或是为了游戏流程的需要）都会双脚发抖地站出来，然后颤抖地取得胜利，不禁让修罗怀疑起此人是不是故意要隐藏实力。不论他如何认为自己的实力差强人意，兄长马里奥都会给予他最高的信任。

生活中经常可以遇到胆子小的人，可能你会瞧不起他，不过胆小并不等于一事无成。因为谨慎，他能够避免掉很多、排除掉很多干扰，专注于自己的事情。《七龙珠》里的沙鲁为什么会失败？因为他激怒了孙悟饭……或许你的朋友已经有了很多，不过修罗认为可以再多一个，接纳别人，首先要做到的就是宽容。

■手加减——超级碧奇公主

有时真是感到奇怪，一般出名的游戏公司代表作有两、三部就很不错了，为什么任天堂竟然拥有这么多？

这还不算，如果随便做一个游戏都能成为精品，那就真的令人拍案惊奇了。

《超级碧奇公主》，就是修罗说的“令人拍案惊奇”的作品。借用一句流行的大实话：“谁玩谁知道。”

记得刚刚放出游戏画面的时候，修罗曾经断言肯定是个凑数的作品。而今回头追忆，不得不覆水重收。究其原因所在，游戏明亮的色调、顺滑到极点的手感和特色鲜明的敌人无一不令修罗为自己草率做出的结论感到汗颜。

锥子放到口袋里，便会锋芒毕露，看似平平无奇的东西，意义却不单只表面那一层。任天堂始终把拓宽年龄层作为会社的标准，这一次，它又做到了，而且做得很成功。

■奇迹——口袋妖怪 钻石/珍珠

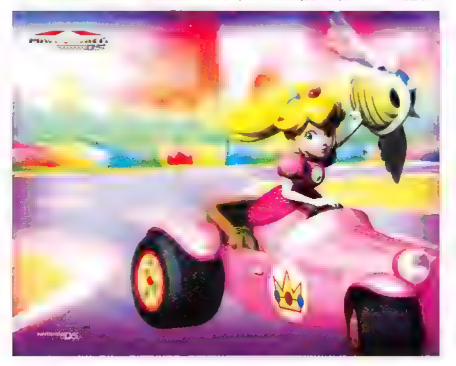
为什么？为什么一款至今仍然在发售表上的游戏却能当得起“奇迹”的称号？！

一个为什么可以有十万甚至更多个答案，最容易想到也是最令人感到不可思议的是：这是一款可以用百万甚至千万做单位的游戏软件。

在一个英雄出现以前，可能没有人会认为某某将来一定是个可造之才，直到此人有了斐然的成就之后旁人回忆起当年种种，才发现有许多蛛丝马迹可循。不过，“口袋”当年是出在已经垂垂老矣的GB主机上，以如此简陋的画面（大概是160×144点阵外加8级灰度）、如此微小的容量（<1M）竟然能成就今日掌机游戏当之无愧的翘楚，确实让许多分析家绞尽脑汁也无法找出原因。

不妨再把目光转回到当年，口袋以一己之力挽救了一款主机（如果把GB和GBC算作一款的话），前有SNK众多格斗家底基础的NGPC拦路，后有史克威尔捧场的WSC虎视眈眈，仅仅是因为“口袋”一款游戏，机能逊得不能再逊的GBC才胜得好比闲庭信步。什么叫大作？什么叫巨作？重剑无锋，大巧不工（好像金老前辈是这么写的），真正的游戏可以抛离那些我们习惯挂在嘴边的硬件术语，可以无视自身所占的容量大小，同类GBA游戏中红蓝绿宝石外加火红叶绿的简陋画面也曾被N人诟病了N次，不过画面华丽与否并不能掩盖游戏的强劲实力与耀眼光芒。

倘若让修罗来分析“口袋”成功的秘诀，类似比武侠小说还要普通十倍的剧情自然不可能获得加分，朴素的画面又着实难以找出可以夸赞的词汇，不过，口袋妖怪之所以是一款怪物软件，关键就在于它的“口袋妖怪”。每只Pokemon都拥有自己的习性、叫声、基本数据，虽然是玄幻小说一般地架空想象，可得到的效果却是出乎意料地真实；千奇百怪的配招也是原因之一。与其说人们喜欢口袋妖怪，不如说这是人们对自然和谐的一种向往和追求，日益喧嚣的都市、面目全非的乡村，也许将来的孩子，会把口袋看成世界本来的样子。（纯属修罗的一家之言，大家姑妄听之，姑妄信之。）



也许未来的口袋依旧会保持地图的“英雄本色”，也许它的剧情仍然是“即使不讲也知道”的类型，不过正如哲学是各种科学的归纳一般，口袋也正在成为各种地域文化融合的象征。记得小的时候和小伙伴们四处奔跑，嗅嗅花草的味道，尝尝野果的酸涩，或许口袋是修罗对真实的一种怀念，或者，一种默契。

■加速——马里奥赛车

就算血腥暴力、少儿不宜的《GTA》在欧美大行其道，就算人人都有享受自己喜欢游戏的自由，修罗仍然固执地向大家推荐《马里奥赛车》这款竞速类游戏。真实固然重要，可是有些方面人们还是需要幻想，为什么三闾大夫首创的浪漫主义历经弥久仍然不衰，那就是我们虽然生活在现实之中，但是只有现实才能孕育出不现实。（说得像绕口令似的…）

漂移，这个名词并不是马里奥赛车所创造，但却在这款游戏的玩家中深入人心，貌似简单实则需要巧妙把握时间的一项技术将制作人员的心血体现得淋漓尽致。甚至连它的口碑都强过了某些号称“真实”、“专业”的竞速类游戏。

尽管游戏刻意去营造一种卡通的氛围，可驾驶的速度感却毫不逊色；尽管赛道的难度使得重度玩家抱怨连连，可捷径的选择和道具的灵活运用却成为了广泛流行的话题……要说一个游戏十全十美是不现实的，而马里奥赛车巧妙地在各种要素之间取得了平衡，没有最好，只有更好，它便是那“更好”中的一种。

■努力——高级战争 双重冲击

你也许听说过《皇家骑士团》、《火炎纹章》、《高级战争》这三个著名SLG的名字，你也许知道它们都是出自一家游戏公司之手（



准确地说，有的是出自老任的子公司），三个从世界观到战斗风格都带有明显差异的同类型游戏居然都进入了名作的行列，不得不让人钦佩任天堂软件制作NO.1的实力。

高级战争在欧美玩家中的评价相对于日本要高得多，究其原因所在，首先是易于上手的战斗系统，直观的操作界面非常适合当地玩家的需要，而且美式卡通的画风又让玩家多出了一份代入感。俗话说，到什么山上唱什么歌，只有适合才是最重要的。

归纳和演绎是相辅相成的两个方面，博采众家之长是为归纳，专精一家之能称之为演绎。尽管书本上面的理论大都来自于归纳，可是每当人们实践的时候都会发现，他们面对的问题都属于演绎……设身处地地为别人考虑一下，演绎起来会轻松得多。

■友情——JUMP明星大乱斗

惊艳！这款游戏带给修罗的感受只能用惊艳两个字来形容。不仅是因为它超级豪华的阵容，N部漫画的主角齐聚一堂；不仅是因为它五花八门的招式，甚至连扔桌子砸人的“绝招”都有，其中尤为重要的是，游戏的画面实在是令人眼前一亮——这，这怎么可能是NDS的画面？！人物还不如《火影忍者大结集2》来得顺眼，招式还不如《龙珠大冒险》来得华丽，而后面举的例子都是前辈GBA上面的作品，难道……复古风潮还在流行么？

修罗的愤懑之言刚刚发表不到三分钟，便和同学沉湎在其中的乱斗中不能自拔，格斗游戏的平衡性很重要，比如某些威力足以毁灭地球（自然是漫画中的设定）的必杀技进行了弱化，而那些看起来杀伤力很低的绝招（龙马的外旋发球之类）则得到了不同程度的加强，实力得到平均的结果便是玩家可以任意选择自己钟情的漫画人物，这对于精通ACG和FTG的修罗而言实在是具有莫大的吸引力。

打击感则是另外一个引人注目的特点，虽然没有万众瞩目的语音……当然了，可能是四个人同时喊出必杀技的名称会让人听不清楚——不过人物出招既不凝滞也不虚浮的操作让人不禁对测试人员心生敬意。

这款游戏的推出，不妨可以称之为对画面至上论的游戏制作理念的一大讽刺，拿破仑貌不惊人，可这个小个子的名字却传遍了整个欧洲。没有所谓华丽的画面，正如洗尽铅华的仕女，濯清涟而不妖的莲花，在整个业界崇尚画面的今日，这款游戏仿佛是窗口游走的一缕清风，使人精神一振。

据网络的小道消息说做成这样的画面是公司有意而为之，老任那份坚持原则的倔强和敢于表达自我的气度实在令人心折。走自己的路，又何必关心别人说些什么呢？

■爱——动物之森DS

一个虚幻的世界，它并不存在；一个梦幻的世界，它令人向往。每个人都拥有各自不同的世界，它，就叫做“里世界”。（恶魔城玩多了吧你？！）

曾几何时，陶渊明写下了“采菊东篱下，悠然见南山”的恬淡文章，现在，修罗也坐在暖融融的屋里“独钓寒江雪”、可惜好好的意境，就这样被游戏里面商店的那个JS给破坏了……尽管如此，聚集着动物的村庄，使得从前读过的故事变成了现实，当然是在游戏里。

游戏中以温馨取代了暴力（除非你把用铲子砍树当做暴力行为），尽管EA的模拟人生更加贴近日常生活，不过可爱的小动物显然具有更大的杀伤力……钓鱼、摘水果、挖化石，听起来平平无奇的事情，当它们发生在这样一个童话世界之中的时候，竟是如此地让人兴味盎然。

人的心态有时是很重要的，始终保持一颗年轻的心，就能看见生活寓含的色彩。所以，人老去的标志并不是指他的年纪，终日唉声叹气的家伙，即使正值年少，他的青春年华也已经在自己的喟叹中飘散，如同白驹过隙一般迅速……

后记：任天堂是一个游戏公司，作为软件商，任天堂是合格的，因为它知道玩家需要些什么。和为硬件商，任天堂也是合格的，因为它的软件都出在自己的硬件上。

有的时候，假游戏之手，扪心自问一下，也不失为人生一大快事。

文/NW旅团 修罗



1、《烈火》的海克托尔篇怎么打出来？2、《机战OG2》中的《机战A》主角机（用朱雀那个）怎么获得？3、《黄金太阳 失落的时代》中最强的剑是哪把？

（江苏无锡 杜俊）

1、艾利伍德篇通关后，出现艾篇HARD难度和海篇NORMAL难度，海篇通关后，出现海篇HARD难度。

2、这台机体无法获得。

3、1.物理攻击力最高的剑：Darksword，攻击+210，诅咒武器，依靠打造得到，拥有剑系武器中最高的物理攻击力，但是特效的伤害算中等水准。并且为了能正常使用诅咒武器，还要空出一个戒指的位置来解诅咒。权衡之下不做推荐。2.最稳定的剑：Sol Blade，攻击+200，在最后的迷宫中得到，特效稳定在1000左右的伤害，而且发动几率高，一般是练级首选。3.最强的特效：Excalibur，攻击+180，特效为1～3连击，全中后的伤害可以超越Sol Blade，即使只中1发也足够傲视其他一般的特效伤害了，一般推荐在BOSS战时使用。RP之剑：Tisiphone Edge，攻击+178，最强的7连特效，后期出现的Cruel Dragon掉落，7连特效一出，所有武器都要俯首称臣，但是7连特效的出现率实在太……

（ALUCARD）

最近在玩《怪物猎人P》单机双角龙用水剑通过了，集会所的在两个同学的帮助下也顺利通过，集会所8星黑4本角的任务虽然也在同学的帮助下通过，但听他们说要想要黑卷角最好刷这个任务，但我单机打的时候时间总是不够，不知道有没有方法通过？另外，听说可以用BUG打黑角，怎么用这个BUG？（浙江省 韩林）

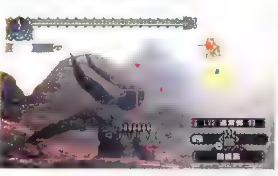
先说下卡角龙的BUG吧，这个BUG只对岩地的角龙有效。这个BUG需要配自动标记技能（既千里眼+15）。开始的时候先在7区或4区通向10区的通道处等待。等角龙开始向高台方向移动并停止时（位置可以参看第一张图自动标记的位置），这时迅速移动到10区，随后角龙会钻入地下，在身子钻进去后，迅速换区（如果此时地图光标显示角龙很快速向高台移动，那么就成功了），随后迅速再回到10区，就会发现角龙已经在台子上了。这样角龙就不会换区了，并且不能攻击台子下面，是个很实用的BUG技。





单机打黑四本角最好有个好弩，重弩推荐红黑龙炮，轻弩推荐缭乱的对弩。弹药道具方面，由于我使用的是缭乱，所以带了以下道具：调合书1、调和书2、调和书3（为了保证弹药和闪光玉的调合）；力之爪、力之护符（为了保证伤害，由于打好了角龙不会伤害到你，守之爪和守之护符可以考虑不带）；防暑药、强走药（调合素材好找，比吃肉的效果好）；闪光玉、光虫、素材玉、音爆弹（光虫、素材玉、音爆弹各10个）；弹药：通常弹1、通常弹2、贯通弹1、贯通弹2、水冷弹；蓝龙牙、空果实（贯通弹1的调合素材，各带99个），剩余地方就随意了。

10区的角龙用BUG卡住，减少换区的时间。卡住后用通2先断角，等它改为在台子上走的时候可以爬到台子上攻击它弹伤害最高的部位——尾巴，打这只的时候尽量多留些贯通弹。沙漠的角龙在它钻地的时候用音爆弹轰出来，然后等它飞起来的时候背冲它扔闪光玉，用贯通弹攻击，反复如此就可以了。不过要注意，它怒的时候不会受音爆效果。





M3和SC相比有多少优点，这些优点是否比两者间的差价更让人心动，M3P目前的价格是多少？

（合肥市 汪海峰）

M3在游戏兼容性上的确要比SC稍好一些，尤其是对新游戏的支持上，因为硬件设计上的问题，SC必须要靠软件来弥补。如果不想遇到新出要等段时间才能玩情况出现的话还是选M3吧。个人认为这个价格上的差价是完全可以接受的。

直到接触游戏机，才知道游戏的天堂是游戏机，而不是PC。（赵润宇）
男，17岁，辽宁葫芦岛绥中电厂子弟学校九年一班，125222

目前没有GBA功能的M3-SD P仅仅卖248元，与SC-MINI SD的价格相差无几。

M3能否用GBA主机玩？NDSL不刷机能用烧录卡玩吗？

（浙江省杭州市 董淑敏）

当然可以玩了，而且M3的GBA游戏功能还很强大。NDSL不刷机是可以玩的，现在市面上有很多种引导卡只要买一块插上就可以使用了，价格一般在100到200元之间。

现在的NDSL有没有解决下屏松动的问题？

（北京市 武峥）

目前新的NDSL都解决了下屏松动问题，如果有松动问题，有可能是原来的存货。

现在《游戏王》系列最好的是哪作？掌机上《游戏王》有战斗动画吗？

（吉林省 邹一同）

《游戏王》系列最好的作品是《游戏王EX2006》，游戏中收录了2000多张卡片，多数真卡战术都可以打出来，而且BUG也比较少。掌机上《游戏王》都没有真正的战斗动画，GBA的《游戏王GX》剧情角色使用自己招牌怪物的时候会出现特写和台词，NDS的《游戏王 梦魔诗人》中，怪兽卡片都有3D的怪物形态。

1、MMC卡可以在哪些硬件上使用，有2G的MMC卡吗？价格多少？2、M3和G6有什么区别？

（广东省 祝裕新）

1、MMC可以用在数码相机、PDA、MP3播放器、笔记本电脑、便携式游戏机、数码摄像机乃至手持式GPS等。2G的MMC卡价格在450-500左右。

2、M3与G6都是Gbalph（中国）公司的产品，不同的是G6系列主要面对的是国外市场，而M3系列的消费群体面向的是国内玩家。M3系列所采用的是外接存储卡，以节约成本。而G6系列则采用内置的4Git大小的NANDFLASH闪存。在进行游戏时速度更快，但缺点是烧录游戏时较M3要慢一些。在多媒体功能上M3要强于G6，但在界面的美观程度上G6却要反过来超过M3。两者在价位上目前相差也并不多，毕竟M3要再加一张外接存储卡的钱呢。

最近我的SP在玩游戏的时候经常死机，我用的是GBALINK ZIP2 256M的卡带，而且死机后喇叭里一直都是电流声，关机重开后，开机画面的NINTENDO出现模糊的现象，只有将卡带拔出后重新插入才能进入游戏。请问这是机子出的问题，还是卡带出的问题？（四川省 张龙）

应该是卡带没有插实造成的，可以多找些其他卡试试，如果都有这种问题，就是机器的原因，反之是卡带原因。确认是卡带问题，用橡皮擦一擦卡带的“金手指”（就是接触部位），如果还是经常出现这种问题，很可能是卡带内部的一些小故障。

圣魔中的塔我怎么只能到第三层？

塔出现之后，只有在剧情每过一章时才能多上一层，最多8层。遗迹则是一出现就是10层。一般都推荐通关后再去。

烈火中，魔封者每次出现后打倒他能得到什么吗？

第一次出现时，打倒他是进入海篇19章异传的必要条件；最后一次是作为必须击倒的BOSS出现。其他章节出现的魔封者不是必要击倒的，因此打倒他对剧情没什么影响。

圣魔里有出售魔防药的商店吗，为什么在隐藏商店中我找不到有卖？

请注意一个细节，男女主角的第一个隐藏商店（也就是在分支剧情里各自路线中的隐藏商店）出售的物品是不一样的。也就是说，有3个隐藏商店，里面出售的物品几乎包括了游戏中所有重要的道具。

（ALUCARD）

包打听

问 《我们的太阳》（中文版）中，在将太阳都市BOSS——卡密拉净化时，当卡密拉的HP降到一半以下时，棺材盖会合上，并提示“棺材盖合上了，但无法净化卡密拉……遮住感光器，减少阳光强度，使她放松警惕”。但我将阳光调到零，还是无法继续净化，这到底是什么原因？

（河南省郑州 于钊）

问 《黄金太阳1》宝岛第十层的隐藏BOSS怎么打？说是用伊万的精神力封印他魔法，可我用了不下十次，就是封不了，怎么办？

（江苏省 刘雪飞）

问 《黄金太阳2》得到三叉的零件怎样打造？怎样和罗宾相遇？

（北京市 关健）



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

钻地小子宇宙级10000米挑战

挑战者：GQM

最新纪录

上回给大家带去的是钻地小子超上级Mr称号的获得，这回带来了一个体力活，宇宙级10000米！当然，前提依然是3条命进入，多于3条命的成绩是不会记录的。还有，最多奖励两条命，也就是说最多只有五条命，大家还是小心为妙。

还是先说一下人物的选择吧，大家都要说了，那当然机器人最好了，命比别人多一倍，不怕拍。可是机器人的移动速度太慢，如果吃到了翻转方块问号，就很难逃脱了，后期又因为空气胶囊不足，前进又不够快，被活活憋死！（还不如拍死呢！当面飞来一板砖……）所以用他来干体力活，难度太大。

这回推荐三个人物，兔子依然是首选，优点？你问我优点？优点太多了，我说了有骗稿费的嫌疑。还有两个人选分别是：主角的老爸和主角的老哥。

主角老哥的优点还是移动速度快，自动回避。

主角的老爸有一个优点：钻方块的速度相当快！可同一时间四面开花！只要你按A键的速度够快，这个优点在宇宙级当中相当有用，吃到了翻转方块问号，可迅速借此发逃生！保命的绝招啊。

下面我主要说一下宇宙级才有的要素：问号方块。

此方块内藏机关，吃了以后有不同的变化，护身问号吃上的话，可以加一个护身，有了护身就可以象机器人一样，挨两下，吃了护身的兔子是游戏中最强的人物。

空气问号吃上，可以加空气槽的上限（我有200%的空气！）。减速方块吃上，可以大大减慢方块下落的速度（方块你快下来拍我啊！我等你！），不过这种情况下被困住，看到头顶上慢慢落下的方块，可以欣赏到壮烈牺牲的慢动作（死之前还有一点时间说：“……这是我的党费……啊）。星星问号吃上，会使上下20米内随机一种颜色的方块全部变成星星方块（加好多分啊）！清屏问号吃上的话，除了问号和空气胶囊以外当前位置上下10米的方块全部消失！要是都是这种问号就好了。

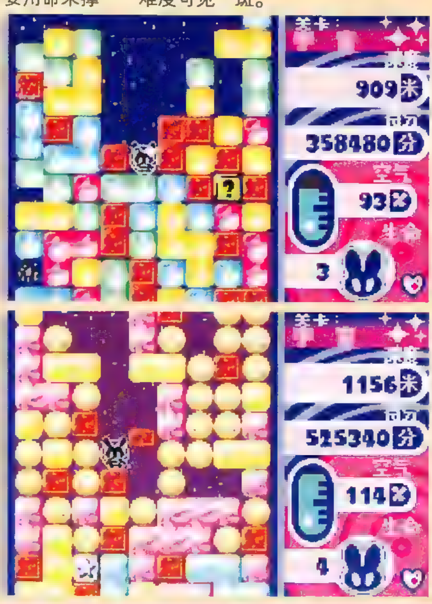
还有一些有副作用的方块，翻转方块吃了的话，当前屏上的砖转90度，然后从头上拍下来死亡率50%！动作慢了死的更惨。主角老爸可借他的独门绝技迅速找到安全死角，逃出保命（姜还是老的辣啊）。兔子和主角老哥可以借助其优秀的速度，迅速逃至版边，然后头也不回的往下跳，说不定就找见安全死角了……RP很重要的说。

还有一种，当前屏上的方块从脚下翻到头上，然后拍下来。这种那度比上一种低一点，可以向下走一小步观察，如果头上是单独的方块，迅速左右开砖躲避即可。

最可怕的两种是：面包问号方块和木箱问号方块。当前位置上下20米随机一种颜色的砖全部变成面包方块或木箱！这就是说，吃了面包问号方块，头上几乎没有安全死角了，最好老实走脚下的直线，不要左右乱跑，跑的越远，死的越快！

而吃了木箱问号方块的话就很容易被困死！这100米就小心一点吧。要是你同时遇上面包问号和翻转问号，恭喜你中奖了，死亡率95%！如果没有死，奖中奖！

最后一点，前期鼓励大家多吃问号方块，把空气上限在前期就加到200%，后3000米的空气量下降速度是相当惊人的！后期要尽量走最短路线，不要停留，也最好不要开木箱，还要吃到所有的空气胶囊，为的是不被憋死。（有相当的难度！）就这样每过1000—1200米还是会被憋死的，所以后期还要用命来撑……难度可见一斑。





↑看到那天文数字般的分数了吗?

好了，要注意的地方就这么多，在经过一个多小时神经紧张的挑战后，10000米就到了，手指抽筋中……（建议每1000—2000米休息一下）这是我成绩的截图（是我一星期辛勤劳动的成果），还是希望大家都来破我的记录。

《触摸耀西》高分挑战 最新纪录

挑战者:黄智崇

大家好，这次我要挑战的是一个具有挑战性的游戏——《触摸耀西》。这是一个任天堂出于NDS早期的比较受欢迎的游戏，游戏充分地运用了触屏和麦克风，完全没有使用到游戏键，因为有着新颖的构思，FAMI打出了35分的高分。我的最高记录是6738米。下面我就和大家分享一下我挑战高分的心得。

我挑战的是马拉松的模式。起初玩这个模式为的是开启隐藏要素，但是后来越来越发现这是一个很富有挑战性的游戏模式，于是我觉得从这个模式着手研究。

当然，要挑战的不仅仅是默认的3000米的记录，而且是更加远的记录。要取得好成绩，首先必须要好好掌握对触笔的使用，因为这在游戏中起着最重要的作用。画圆圈圈住小怪和金币的时候必要要规范操作，以争取充分的时间判断和作出下一个操作，而且话云朵开路的时候必须要选取最佳路线。什么是最佳路线?就是所画的路线，第一，不能画得太高，不然对上屏的金币和小怪便很难取得优势了；第二，尽量走有金币的线路；第三，有技巧地利用云朵顶住云朵下面的怪物。之后，也必须要注意使用麦克风，一旦画错了的时候应马上反应过来使用麦克风把云朵吹开，特别是变身为无敌状态的玛利宝宝时，更要好好地利用麦克风防止玛利宝宝被云朵卡住。

然后，以上的只是准备工作。接下来的是实际游戏的心得。第一部分是玛利宝宝从天上掉下来。虽然说只要在3个气球爆掉前通过1000米就可以了，但是要挑战难度，我认为在这1000米内金币至少要够100或者以上,因为在100金币的时候能取得蓝色耀西，推荐取得120金币，能够取得黄色耀西，这样能够使耀西的能力更加高（最大蛋数和行走速度）。

到这里为止，以上的只是形式上的准备功夫，真正的挑战现在才算开始。。。每个关卡是从特定的几个样式中随机抽取一个的。要挑战高分，主要的还是要靠吃金币，一定要好好利用当达到100个金币的时候变身成的玛利宝宝的无敌状态来加速前进和赚取更多的金币。到这里又要强调对触笔的熟练掌握。因为在无敌状态中，除了速度大幅度增加一段时间外，玛利宝宝也有无限的攻击次数，因为可以一边画出前进道路，一边点射上屏的小怪和金币。如果运气好的话，每次变身无敌后一直到无敌状态结束后，金币的数目能够在50以上。之后，每个关卡的第400米的地方，会有一个“补给”范围，都是金币和水果，大家应该阔绰地投出蛋，因为在前面的关卡中，蛋的数目是很充足的，而到了后期，也会有机会用玛利宝宝的无限次攻击来取得金币。有一点要注意的是，每过1000米会换一次耀西，当换到黑色的耀西之后，会换一只白色的耀西，白色的耀西是无限蛋的，所以，那个关卡的难度大大降低了。之后的都是黑色的耀西。

最后是对怪物的心得。对主攻攻击的或者速度快的怪物，应该选择优先对付。同时也要利用“奖励”的概念，把相邻的几只怪物圈住，利用奖励以便取得更多的金币。游戏中会有远距离攻击的怪物，如猴子等在消灭怪物的同时，应把投出的东西用触笔准确地点击消灭，或者毫不犹豫地扔出蛋。另外，如地鼠那些突然冲向自己的怪物，可以先在它们前方用一道云阻挡，然后消灭后再利用麦克风把阻道的云吹走。总之，必须要集中精神，很好地利用耀西的攻击，准确算出下一步该走什么路,该优先攻击什么。

个人觉得，打出这个成绩也是比较不容易的，因为一不小心就会输掉了。最后，祝愿大家能够打出更好的成绩。





第二天舒服一点

文/绫小路义行 责/岚枫

岚枫：我已经尽量从你的思路出发去寻找这次你文章的标题和内容的联系了——但我始终没有弄明白你这次又在搞什么鬼！

绫小路：比起你低智商无法猜测我写作的伟大意图来，我更想知道为什么这期开始会是你而不是某个身高与腰围几乎一样的家伙来跟我一唱一和了？

岚枫：你觉得一个已经忍了你一年多的人，还会有勇气再容忍你一年么？

绫小路：也就是说，仰慕着我的你，为了接近我，才干掉了那个谁谁，跑来接管这个栏目的？

岚枫：什么“也就是说”？！这两者之间没有任何联系吧！

绫小路：那么《灌篮高手》另一个译名你知道是什么吗？

岚枫：呃……拜托你不要这么快就转变话题好不好——《篮球飞人》？

绫小路：还有一个呢？

岚枫：《男儿当入樽》？

绫小路：那你是不是还记得若干年前有一个电视广告的广告语是这样的：海王X樽，第二天舒服一点……

岚枫：–_–b 这样……也可以啊……

绫小路：所以都说了，你不要太仰慕我了……哦呵呵呵呵……

岚枫：–_–# 我想掐死这个家伙没人会反对吧？！

对于70年代后80年代初的动漫爱好者来说，跟美登高冰激凌（那巧克力口味的一支要八毛，当时真是媲美哈根达斯一样的贵族食品！）、红双喜牌乒乓球（貌似目前也依然是长寿产品）、小浣熊干脆面（最新推出的BBQ烤肉味真是能让人回想起童年的快乐啊）能并称为一个时代的象征的东西，大概也只有一本描写高中生热血篮球的漫画了——为什么这么说的时候，心里一直翻涌着一个完全不想承认自己渐渐老去的声音？！

的确，井上雄彦的一部《灌篮高手》，不仅激励了许多“我长这么高不满13岁坐公交都要买全票”的少年重新认识到了自己的真正社会价值（岚枫：–_–b 这么说的确有点过分了……），更作为一部成功地令亚洲许多体育用品生产厂起死回生的经济学圣经而一直被供奉在每个董事长办公室的书桌上。

在那个年代，无论是读者还是漫画家都是相当地单纯——鸟山明说七颗龙珠凑齐了能实现一个愿望，读者也就乖乖地相信只能实现一个愿望（就没有人会对着神龙大叫一声“请再实现我99个愿望”或者“请赐予我随心所欲的能力”么？！）；富坚义博说“藏马”很牛X就很牛X，从来也没人会在看超级女生的时候联想到“藏马”与“蒙牛”是多么巧妙的绝配啊——于是，在那群挥着网球拍的男孩还没有在球场上施展惊天动地扭转乾坤的必杀技之前，体育运动就单纯地只是体育运动，不需要特摄片里的一击死光束来做效果，也不需要靠打篮球来拯救世界，我们眼前的没有黑哨没有3比1葡萄牙点球淘汰英格兰没有加油好同志全国海选的健康赛场上（再次对“法拦西”法国拦下巴西表示出莫大的遗憾……），只有一群帅气爽朗腿毛整洁胸肌结实

的男生在朴素地打球——唯一让人惊叹的两项体育特技大概也只有“晴天霹雳”和“飞鱼转身”了吧……啥，您说您没听过这两项特技？对不起，那是70年代末80年代初的人才会知晓的专业名词。

“挥着球拍的男孩”——我是不是又发明出了什么天杀的语句来了？

日本是一个很奇怪的国家。明明自己就没有什么了不起的体育项目，却非得在自己的漫画里塑造出“日本第一篮球手”、“世界第一棒球员”、“银河第一足球将”、“宇宙第一美空姐”——对不起，最后那个貌似与体育项目无关，仅仅只为了纪念刚刚完结的《ATTENTION PLEASE》罢了……于是，这《灌篮高手》的主题从那斗大的“SLAM DUNK”就能猜出个八九不离十来——某无良盗版商连漫画标题都印成了“SLAM DUKE”那才叫FAINT！直译的话，大概就是“导弹公爵”了——还好还不是“SLAM DUCK”……呱！

故事的一开始，是从某只红毛猴子的第五十一次失恋展开。

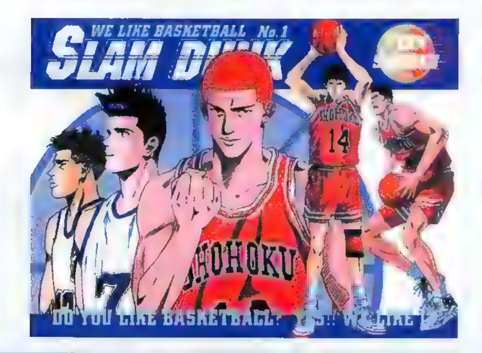
如果不是遇见了赤木晴子这个被证实为史上十大花瓶之一的女主角（勉强算是吧……）的话，樱木花道的人生大概还不会被改写，而最终发展下去的路线，漫画的主题约莫也就会坦然地朝着成为“世界第一失恋王”或者“宇宙第一大傻瓜，红毛的！”狂奔而去了。事实上这个顶着一头天然卷发（还好不是银色的）的高个子男生（事实又证明了日本人的矮小……才187公分就被宣扬得一副了不得的样子，某狸猫的身高都逼近185了的说……），即使四处寻找爱情，他的思想也是单纯得无药可救。对他来说，所谓的谈恋爱，只不过就是放学一起回家罢了，而无论是井上雄彦还是广大读者,当时在看到樱木的梦想的时候，几乎也都是投去同情地一笑——然而一转眼十几年过去了，曾经的对话在如今看来味道却大不相同：

“放学一起回家吧！”“真无趣！”（十年前）

“放学一起回家吧！”“好下流！”（现在）

呃……我突然有种语塞的感觉。（岚枫：明明每次最下流的人都是你……）

因为被晴子灿烂的笑脸给“萌”到了（这个字可是眼下最火红的词汇啊！），明明就对任何体育



项目都一窍不通的樱木，却死皮赖脸地想强行加入篮球部——另一方面，某个头脑少根弦的家伙也试图强行把樱木带到柔道部。

好在那个家伙的阴谋没有得逞，在可以露出性感的小腿的篮球运动面前，女性读者们显然对于包得跟粽子一样的柔道题材漫画没有什么兴趣。

任何人在看到赤木刚宪和赤木晴子站在一起的时候，脑海里自动浮现的背景都一定会是帝国大厦——我一直认为，如果不是有那两只恐龙出来干扰，新版《金刚》的情节会更浓缩一些……于是，尽管从姓氏上就能猜到一些端倪，但等活人真的出现在眼前，我们也还是不能免俗地要赞叹一句“人是人他妈生的，妖是妖他妈生的……”（岚枫：你这算是哪门子的赞叹？！）

从原本的“大猩猩”，到中期的“内人的哥哥”，这种心理上的变化大概是每一个处于青春期的男生都会有的过渡。但显然身为队长的赤木对于红头发的男生没什么好感，他的“眼镜控”和“妹控”的天性，还是决定了在除了晴子之外，他内心最在意的人是木暮公延！啊啊啊……我到底是在说什么啊！

是的，木暮，这个在湘北高中篮球队里显得最不起眼的“二柄君”（注：樱木语，非绫小路的贬义用词），一声不响地担任着除了队长之外就我最大的副队长一职，在任何赤木不能到场的场合都充当着可以任意蹂躏和摆布队员的狠角——看到这里还没有人觉得可疑么？论球技，队里的五大金刚哪个不比他强一点（就算是樱木，也因为号称篮板王和第一男主角而比他有看头得多）；论长相，不用说那流川的饭和三井的后援团人数都乌泱乌泱的；论身材……呃，抱歉，这个我真的不方便透露，因为貌似井上雄彦没有许斐刚那么对男性身体感兴趣的样子……即使如此，副队长的位置向来也都是木暮在充当，即便他毫无贡献（某个三分球貌似在后来就被人完全忽略了……），即便他完全不起眼，他也依然深得赤木的信任——难怪赤木无法就这么豁达地朝着鱼住的怀抱飞奔而去了，原来他心里早就有了木暮！不管是罗莉眼镜娘还是樱兰高校HOST部里的眼镜男，这眼镜的魅力果然无法估计啊！（我我我，是不是又说了什么不该说的话了？！）

流川枫的登场，似乎从一开始就是笼罩在一片夺目的光环下的。虽然当时来说，完全不晓得这种梳着鱼刺头狐狸眼的男生究竟有什么地方算帅（你看你看！漫画里画他的特写时，那眼睛是标准的平行四边形耶！），即便是他后来打了无数场帅气的比赛（请你告诉我能在空中回旋两周半外加三个假动作的人会不会拿到奥运会自由体操的冠军），也依旧觉得这种小白脸男生没什么值得别人欣赏的地方。不过流川毕竟是流川，即使不靠外表抢版面，他那骑着自行车都可以睡着把别人汽车撞瘪的功力也决非常人可及，更不用说他顶着“全日本第一高中生”的名头私底下圈圈叉叉出无数被同人女津津乐道的

“事实”了。

尽管《灌篮高手》中还是有女性角色出现的,而且不论是质量还是数量，都远远要比《网球王子》这等靠男色来吸引读者的漫画要多得多。但是在国内第一批同人女先驱的率领下，我们最早所能认知到的第一批同人专用词汇，莫过于“樱流”、“仙流”等种种在外人看来云山雾罩的中文汉字了。

虽然《浪客行》里的霸道骠悍足以证明井上雄彦对于男人之爱完全没任何兴趣，但《灌篮高手》里的少年们毕竟还没办法留着满腮的卷毛胡子一个月不换洗内裤地满大街找架打（原本最有前途的三井，居然也在一场洗心革面的教育之后，回归清爽本色，FT！），美型就是美型，画风粗犷也依旧美型，于是在冷漠帅酷的流川遇见了温柔和煦的仙道之后，一切都不一样了……

嗯嗯，这比李安的电影要早得多，因为打篮球要用手臂的，所以仙流的故事其实可以另外起一个片名：“砍腿河”……

身为陵南的绝对主力，仙道的人气绝对不比漫画里的任何角色来得低。甚至可以说，漫画中期的那些精彩比赛，倘若少了仙道的存在，趣味都会少了一半。他的外表没有流川来得“惊艳”（哇!会骑车的狐狸耶！），但竖直的头发诡异得要让人怀疑他每天要用完多少瓶赭哩水（想起如今井上雄彦身为男性化妆品牌UNO的御用广告画师，就不免要叹服起这家伙在十多年前就开始处心积虑营造机会的心机了！），继鱼住与赤木的关系暧昧之后（为什么我有种反胃的感觉？），他和流川的诸多绯闻,也促进了湘北和陵南的友谊地久天长。

不过井上雄彦貌似从来也不会画出一些循规蹈矩的中学生来，如果说赤木那与外形完全不合的私底下爱好是听音乐还能够接受的话，仙道的日常消遣居然是钓鱼就多少有点匪夷所思了。直到福田的加入，才使得这场俊丑悬殊的较量差距被更大地拉开来——“富有得更富有，贫穷得更贫穷”，对不起，我知道那是恩格斯说过的。

镜头还是转回湘北，很抱歉我的注意力再次被可恶同人女给干扰分散了（岚枫：唬！你明明就是只同人狸猫！！！），宫城良田的出场则为那些“我已经满了13岁结果坐车还是得买半票”的身材矮小的男性同胞十足地增添了信心（岚枫：貌似这是与上面那句对称的么？）。作为最佳后卫，宫城的速度和爆发力都无人可及，他的弹跳力更是连花形等高手都要为之惊讶。虽然平时看起来一副愤世嫉俗的样子，但他淳朴的天性却与樱木有着惊人的相似之处。为了彩子而要发誓成为最棒的后卫，任何比赛他都会全力撑到最后，不管是进攻还是防守都完美的无可挑剔，与樱木站在一起的画面就有如易建联和刘云飞一般的存在——呀~~~~人家也好想看易建联与刘云飞一起跳进砍腿河里呀！（岚枫：—_—# 好好的你把国家青年篮球队中锋和中国足球队守门员硬凑到一起做什么？！）

原本与樱木互看不顺眼，却因为相似的感情经历而臭味相投起来，如果不算上“不好意思我的手滑了一下”的拿球互砸的流川式友情，宫城大概是队中与樱木感情最后的队友了。当然，不打不相识的朋友还有一位：三井寿。

也只有井上雄彦会有勇气把自己笔下的主角画出鼻子飙血牙齿烂掉的恐怖景象（空知英秋那种画女主角挖鼻孔挖到喷血的特例不算在比较范围之内……），从不良少年（我怎么听见有人在喊“郑浩南”？？）到篮球小子，这转型的成功还真不是厉娜的引吭高歌所能媲美的（我不看超女的！绝对不看！）。即使曾经混帐了一段日子，但三井心中那始终未曾熄灭的对篮球的热爱是他自己都无法隐瞒的——所以,这大概可以用“人在曹营心在汉”来形容他的心理斗争状况。（岚枫：虽然觉得哪里不对劲，但就是找不出来到底哪里不对劲啊……）

就跟他的名字一样奇妙，他的三分球一度是队里最有利的进攻武器（岚枫：这两者之间没有任何联系吧？）。即使随后在遭遇到了同样身为一流三分球手阿神的威胁时，三井所表现出的从容也是漫画中少有的震撼人心的美。就三井来说，他能放心地投出一个又一个漂亮的三分球，是因为他信任队友们的支持——原本在这里ENDING就是一番郑重而感人的评论，可扫兴的绫小路还是忍不住要站出来大声疾呼：擦亮眼睛吧！你们都被骗了！他之所以会投中那么多球，其实还不是为了要吸引阿神的注意！！（岚枫：—_—# 绫小路你个混蛋，你到底要颠覆多少经典你才开心？！）

虽然身后还站着无数的一年级山田君二年级佐藤君三年级那谁谁君等陪衬角色，但湘北的光环早就璀璨无比地环绕在了这五个人的周围（啊……看错了，赤木的光环好像有点暗哪…），他们以外人无法动摇的坚固友情，矢志不移地朝着全国第一的目标奔去。

自然，必须有阻碍，否则阿根廷队就不会在球场上又唱着麦当娜的经典名曲打道回府了。

除了综合势力极强的姻亲陵南之外（岚枫：等等……你先说清楚那个“姻亲”是什么意思？！），翔阳和海南（欢迎来三亚观光…）等队的登场都是十足地有看头。虽然有着牧绅一这样号称是“全国第一高手”的厉害角色存在，但由于中年大叔的长相早就让人失去了兴趣，所以在放眼望去球场上满是年轻球员健壮的小腿的养眼景象面前，牧唯一能被人记住的也只有“他得不到仙道和流川的心所以很痛苦”以及他那颗有着典型女王气势的痣了……（女……女王耶……）

一支有着出色球员的球队，自然不能没有优秀的教练。于是安西教练的存在反倒成了漫画中最大的谜团——一个体积几乎要容纳半个篮球场的雄性生物（岚枫：听你的形容，你是在描述哥斯拉么？），平时看起来和蔼亲切，甚至有点糊涂不经事，唯一能借助摸索过去的线索也只有“白发鬼”这个不知所

以然的外号而已。但就是这么一个老头子，却有着可以吸引宫城、三井等纷纷投靠到湘北的惊人魅力（流川那一句“离家近”的借口真是会让田冈茂生生吐出一公升血来）——突然想起来，在描述海南教练时，田冈茂就曾说过“我和他年轻时就像现在的仙道和流川”这样的话——啊啊啊，井上雄彦你这是在暗示我什么呀！

本来还想谈谈藤真健司，可是篇幅又不够写了——好嘛，虽然我也很支持他与花形的配对，但仙藤也是值得期待的新生股哦！（看不懂的读者就干脆别看懂就好了……）

作为运动题材漫画中最出色的作品，《灌篮高手》所诞生的时代显然还没有像如今这般ACG三大产业密不可分。尽管关于《灌篮高手》的游戏作品也曾在官方和同人之间涌出了一大堆，但实际能流传下来的数量并不多，掌机游戏就更加的寥寥无几了。

对于现在已经习惯每天在背包里揣上一台PSP或者NDS的年轻人来说，GBA是很有历史的“古董”，而更早期一些的LYNX、PC-Engine GT等掌上机种就更算得上是比小龙人果乳都要古老的东西了。（岚枫：你这算什么比喻方式？）

1990年10月6日推出的GAME GEAR是SEGA当时打算与NINTENDO抢夺掌机市场的一个重型武器。在当时，任天堂GAMEBOY还是以黑白显示的时候，GAME GEAR的出现的确是一种威胁。加上当时有不少厂商都加盟SEGA为其制作GAME GEAR的游戏，更令市场对这部新主机极为乐观。19800日元的价格，再加上搭配了游戏软件，在当时也算是非常的便宜。接上分开卖的调频器，更可以实现收看电视的功能。不过这部GAME GEAR最致命的地方就是彩色LCD的耗电问题，因为要耗用大量的电力，令GAME GEAR的机身设计变得相当笨重，而使用时间也只有三个小时，长远来讲，可谓极不划算。因为这个原因，就是GAME GEAR的游戏质量有多高也没法普及起来，最后不得不在市场上完全消失了。

不过无可否认的是，GAME GEAR的画面表现能力是当时GB无论如何也无法媲美的，它的实际显示效果在当时看来相当具有震撼性。于是为了更好地还原《灌篮高手》漫画与动画的那种赛场上的激烈紧张气氛以及丰富细腻的画面，官方所推出的改编自TV版动画的游戏《迈向胜利的五人团队》就选择在GAME GEAR正式发行。

对比同期在SFC和MD上发行的《灌篮高手》游戏，GG版的游戏显然显得有些粗陋。不过为了尽量还原动画版的各种要素，单就掌机来说，GG版《灌篮高手》的画面还是相当精美的。除了可以根据剧情发展出数场惊心动魄的比赛之外，在实际操作中也引入了类似格斗游戏中“怒槽”的设定，人物在比赛过程中会根据实际状况而呈现发红的状态，速度和命中率等基本能力都会提升。

遗憾的是，就像TV版动画与漫画原作所描述的那样，游戏的高潮也是到全国大赛时就戛然而止，留下更多的悬念让玩家自己去品味。

相信有不少人都会跟绫小路一样，当年曾花一本6.8元的价格去收集全套31本的中文正版漫画，而《灌篮高手》也一定会是很多读者生平第一套买来收藏的正版漫画——在那个一根冰棍只要两毛钱的时代，6.8X31的实际结果数字在心中产生的漫长距离感绝对不是我们现在可以衡量得出来的。

经典必然是经典，井上雄彦在湘北的队员们所累积出来的人气到达颠峰状态时，很有勇气地选择了激流勇退的道路，让经典在那一瞬间永远地停驻——于是我们无缘得见传说中的诸星一显身手，而山王的雄风也在湘北的不屈不挠面前化成了对全国大赛莫名的渴望。

我们没有见到真正的全国大赛，尽管随后无数的同人漫画里都试图去描绘出全国大赛何等的精彩，但所有的幻想通常都会在惊见仙道汗水淋漓地将流川扑倒之后，被对BL情节毫无兴趣的读者扔在脑后——毕竟，那不是井上雄彦心中真正的全国大赛。

我们可以选择唾骂后来的《宇宙大灌篮（零秒出手）》是狗尾续貂的作品，但《浪客行》的霸道不羁则再次让我们那点对井上实力的怀疑顷刻粉碎。

伟大的漫画家，总是会挑战自我的最高极限。

就像是曾给我们带来无数快乐时光的湘北年轻人们一样，他们的汗水，曾灌溉了我们整整一个时代的记忆。

青春，多么多么好！







首先你要知道"子弹时间"的含义。这个概念最初出现在1999年美国科幻大片《黑客帝国》中，电影中的主角尼奥得到了超越矩阵的能力，所以面对敌人射来的子弹，并不慌张。突然时间变慢，画面360度旋转，尼奥潇洒地晃动身体，子弹就贴着他的身体飞了过去。这个动作太帅了，得到了观众的欢呼和掌声。人们对"子弹时间"这个创意大加赞扬。以至于后来很多人都学会了这招……



在游戏中最早掌握尼奥"子弹时间"的是马克斯·佩恩。这个家伙从表面看没什么特殊之处，普通人一个，不可思议的是他会"子弹时间"，也许是由于他的悲惨经历和经常出现的死去的爱妻的幻影？他的故事要从1998年的一个夜晚说起。

（低沉的钢琴声持续着）一个男人独白：为了找到感觉，我需要把思绪带回3年前，那个疼痛开始的黑夜。那时我还在NYPD（纽约警察局）里给人卖命，在曼哈顿商业区和住宅区交界以北有个不起眼的地方，那里暗藏着一个人间地狱。

亚力克斯：您什么时候开始为我们工作的？大侦探佩恩先生。

马克斯：您总是派我到不舒服的地方进行秘密行动。抱歉，亚力克斯先生。在这之前，我应该好好地照顾米歇尔和我的孩子。这是我最后一根了，听说烟对孩子不好，我决定把它戒掉。

虽然工作方面有些压力，但是我们可以看出马克斯的生活还是很不错的。可以说他实现了平凡人们的美国梦。在泽西河岸旁买了房子，里面住着他的娇妻和爱女。在阳光充沛的夏日里，房子周围充满了新割草皮的清新味道，和孩子们玩耍的欢笑声。往常回家开门迎来的是妻子热吻和女儿的笑声，但是，这次对话后回家一切都发生了变化。马克斯家的大门洞开，客厅中空无一人，取而代之的是墙壁上的丑陋标志——毒品注射器（Valkyr.V）。马克斯飞快地来到电话机旁，抄起话筒报警。

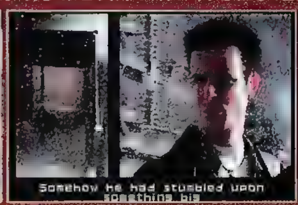
但是电话中的警方似乎早就知道了这件事，没等马克斯说完就挂断了电话。没时间考虑这个神秘接线人是谁，马克斯飞奔到里屋，见到了平生最恐怖的事情：妻子和女儿都被残忍地杀害，倒在了血泊中。

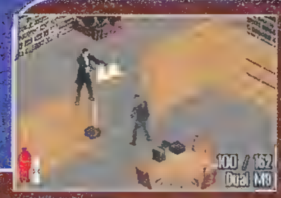
从此以后马克斯就进入了地狱般的生活。他把精力全花在调查"Valkyr"的线索上，不知不觉度过了3年。终于，他找到一个消息，得知了线索人物——Jack Lupino。这个人曾经进行的一笔非法买卖，从种种迹象上看和命案有关。游戏就这样开始了。

第一章是Roscoe的街道，颓废的马克斯找到了以前的朋友亚力克斯。但是在交谈中，正在向马克斯透露情报的亚力克斯被人冷枪暗害了。失去朋友的马克斯这次并没有任何感觉。也











许是他那张已经变形的脸，无法看出表情的缘故。不过这次调查得知了Jack Lupino经营着毒品生意，手下有一大堆为他卖命的杀手，似乎正是他的手下在那夜杀害的马克斯家人。但是，这时马克斯的行踪也被对方发现了。于是他迎来了像雨点一样射来的子弹……一切都结束后，马克斯从桌子上的一封信中得到了几个新线索：Jack Lupino的手下名叫“Vinnie Gognitti”、“313房间”里面有一个叫“Muerte”的人知道Vinnie的藏身之处。



经过寻找，马克斯见到了好色的Muerte，没多说就把他干掉了。然后离开了这里，去找Vinnie Gognitti的踪迹了。但是马克斯的行踪也完全暴露了。所以，当他找到Vinnie Gognitti的时候，等待他的是一场血战。Vinnie趁着马克斯战斗间隙跑掉了。最后在街道角落里还是抓住了这个家伙，并逼出了Lupino所在的地方——Ragna Rock的夜总会。

马克斯来到了夜总会，通过秘密通道进入密室见到了Lupino。这个家伙是个神经病，或者说是个恶魔。一场激战把他干掉后，一个女人出现在马克斯的身后，并向马克斯举起了枪……

经过了逐级上升的调查，似乎幕后黑手马上就要水落石出？其实不然，到这里游戏的第一章才刚结束，后面的情节更加曲折。经过一番交涉，严肃的气氛缓和了下来，马克斯逐渐相信了这个长着漂亮脸蛋的女人。并喝下了她递过来的一杯威士忌酒。然后就昏迷不行了……

噩梦中马克斯听到了刽子手的笑声、远处婴儿哭泣声，还出现了妻子的幻影。醒来后，马克斯发现自己被绑在了椅子上，挨过了棒球棍的重击后，马克斯趁机逃了出来。经过艰难的逃生，马克斯来到外面发射信号给朋友Vlad。

下一步是去找那个女人的妹妹Lisa Punchinello，Vlad驾车把马克斯送到了Lisa所在的建筑。消灭了她的几个手下后，在二楼见到了这个女人，但是十几只乌黑的枪口也同时对准了马克斯。

马克斯再次被捕，然后被注射了Valkyr毒素。马克斯的脑中一片混乱，渐渐没有了意识。当他就要失去呼吸的时候，妻子的身影出现。

米歇尔：亲爱的，今天办公室发生了一件有趣的事。在一个备忘录上发现了维京人的记录，你想不想听？

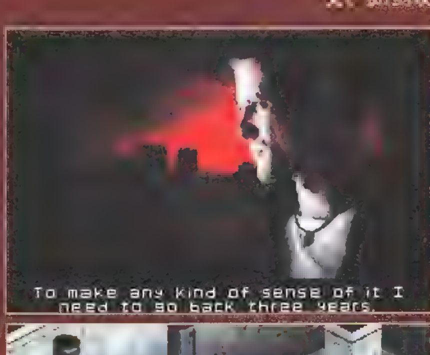
马克斯：哦，对不起。我现在要回警署，晚上再给我讲好吗？

米歇尔：好吧！祝你今天工作顺利，亲爱的！

弹孔在她胸前就像一个红宝石项坠。她如此美丽！凶手却在一旁嘲笑。她是坠落的天使……绿色火焰慢慢地平息了，马克斯的身体有了知觉。他又复活了。

出人意料的是，醒来后的马克斯一路前进进入了一个军事基地。地板上赫然印着一个巨大的“Valkyr，V”图案，马克斯在这里恍然大悟。V不仅代表Valkyr，也代表了“Valhall”。Valhalla是一个代号，指的是在这个军事基地中进行的一个计划，新毒品研究和传播等黑帮活动。我们从前面也知道了，马克斯的一家就是被那些疯狂的吸毒者杀害的。其实一切就是这么简单。谜题已经解开了，此时的马克斯除了用怒火灼烧这个炙热地狱已经没有其他的想法了……

文：■/剑权





暑期游戏推荐

夏天到了，天气热了，人却静不下来。每年的这个时间都是游戏的淡季，无论什么平台的游戏推出的都很少。即便像NDS《魔法假期》这样的名作，任天堂推出时都显得非常低调。球迷还在享受世界杯这个节日，那么作为掌机迷的我们呢？相信每个玩家都希望找到“消暑”的游戏打发无聊的日子。PG的编辑们又何尝不是？也许下面推荐的游戏不能让你满意，但是希望能够起到抛砖引玉的作用，对你挑选游戏有所启发。我们的目的也就达到了。

GBA消暑游戏推荐

★游戏王EX2006

《游戏王》系列的最新作，也是目前为止，《游戏王》系列最受好评的一作。由于掌机最适合《游戏王》的对战，所以从《游戏王5》开始，OCG规则的《游戏王》作品就驻扎在掌机上了。《游戏王EX2006》是今年比赛用的软件，在卡片收录方面史无前例地超过了2000张，收录的范围也是非常全面的，现实真卡能打出的战术几乎都可以用它来实现。比起前几作，这一作做得更加精练，抽卡、战斗等都没有较长的等待时间，节奏上比原来快了很多。和AI战斗的系统采用的是《游戏王EX3》那样，直接选对手战斗，省去了剧情式的烦琐战斗。值得称赞的是这一作的限制卡表是通过输入密码来更新的，在官方的新限制卡表公布后，只要输入官方提供的密码，限制卡表就会和官方一样，比起原来的每周（游戏时间）变换限制卡表要实用的多。本作登陆在GBA上，对于国内游戏王玩家来说是个非常不错的选择，如果能找到朋友一起对战，那感觉一定没得说了。



★王女联盟

不得不说这游戏是本年度GBA游戏中的最佳大作，如果大家还记得《约束之地》那对这个游戏的人物画风等也不会感到陌生了。本作正是由开发《约束之地》的小组制作的。这是一款SPRG类的游戏，游戏的本身素质十分优秀。





贯串游戏的"主角"是卡片，这是本作重要的系统。以往的战略游戏中，每个单位都是拥有自己的移动力，而在这里，不存在这种设定。游戏中每个角色不但没有各自的最大移动范围，而且在当回合中，所有角色将共用记录在卡片上的移动力。不仅如此，在一回合中，无论是我方还是敌方都只能选择一名角色发动攻击，这样一来不但难度有所提升，而且战略性也提升了。角色在发动攻击的时候，会出现同盟攻击，指的是每个角色都有一个同盟范围，在这个范围内的所有角色将会在发动者攻击后按次序进行攻击，这其实也就是每回合只能发动一次攻击的原因。不过在攻击时，由于多种因素的影响，使对战双方会出现有利、不利等情况，在同盟攻击时，将自己的攻击变为有利，或者让战斗不利的角色离开，对角色的站位控制也是很讲究的，再加上每回合移动力的限制，如果错一步就很可能导致全盘皆输。在战场上，角色的职业、武器、地形等都是决定战斗中是否有利的重要因素，而且对战斗的影响还是比较大的。卡片是这个游戏的主要要素，卡片上面不仅有移动力，而且还有攻击力和技能，攻击力在每次战胜后会得到提升，而卡片上的技能则也是攻略中的关键，由于每张卡片只能使用一个回合，在战斗时不仅要考虑卡片所带来的移动力，还要考虑如何有效地利用卡片上的技能，这些都是比较讲究的。这个游戏的战斗系统是即时的，即便进入了战斗画面，也有玩家的操作，并不是自动战斗，而且玩家的操作（这其中包括了使用卡片技能）还会影响战斗的局势，也许在战前看到的是对我方不利，但很可能通过卡片效果和玩家控制部队的攻守意识，使整个战斗局势得到大逆转。

游戏中的道具装备也非常丰富，在这之中有些是提升角色能力的，有些是给角色带来新效果的，都是一次性物品，达到使用限制后就会消失，所以要善加利用。获得这些物品的途径有三种，一种是靠在地图上拣（有很多物品都是隐藏的），还有就是靠访问村庄获得，再有就是从敌人身上靠掉落或偷盗直接获得，不过这三种获得物品的方式都是有一定难度的，这在后期就可以体现出来，如果以收集全物品图鉴为目标那更是难上加难了。

这款游戏的魅力在于要素丰富、系统优秀，并且有一定的难度，是GBA上少有的SRPG精品，如果玩家能发扬知难而进的精神，那么这款游戏一定可以陪你渡过一个漫长的暑期。







★快乐足球

《快乐足球》是由任天堂推出的一款类似《创造球会》的足球经营类游戏。提起这类游戏大家可能首先想到的是《创造球会》和《足球经理》，这类游戏在掌机上确实是很少有，不过《快乐足球》也算是其中的一员了。《创造球会》的球员资料非常详细，游戏的系统做得也非常出色，特别是在实战中球员传球、过人的特写，但《创造球会》系列要玩上一阵才能上手，对于不懂日语或刚接触这类游戏的玩家来说有些困难。而《足球经理》更有点像文字游戏，玩的深入还好，如果不够深入很可能会中途放弃。但《快乐足球》则是和这两者不同，走的是另外一种风格。《快乐足球》没有烦琐的操作，刚接触这类游戏的玩家也很容易上手。游戏虽然看似简单，但也没有失去作为足球经营游戏应该具有的一些要素。特别是游戏中的训练，和一般这类游戏不一样，是用卡片来进行队员的训练，通过训练卡片的组合还会有不同的效果，方便玩家对队员专项或平均培养，有些特训组合的名字都是我们熟悉的，特别是那个“神之手”，就是马拉多纳当年的上帝之手啊。在比赛时的画面也非常有意思，都是Q版的队员在场上跑动，做出各种动作，而且动作十分丰富，让人看了有些忍俊不禁。游戏中还设有联赛和杯赛，如果球员低迷不振，作为领队的你也会被提早“下课”。这款游戏十分耐玩，特别是还赶在了世界杯之际，估计有很多玩家都已经跃跃欲试了吧。

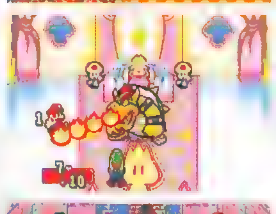


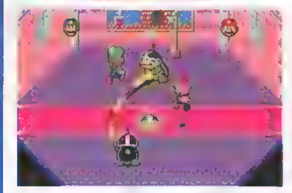
★马里奥和路易RPG

曾经在著名游戏网站IGN上看到过一个投票，投选《马里奥和路易RPG》的两作哪个更优秀。大多数玩家选择了《马里奥和路易RPG》一代，也就是要推荐给大家的这个游戏。

《马里奥和路易RPG》发行于2003年底，游戏平台是GBA。故事的开始是这样的：蘑菇王国正在举行盛大的庆典，第一个赶来祝贺的是豆豆王国，豆豆大臣让侍卫向碧奇公主奉上礼品。突然礼品盒中喷出绿色气体，碧奇公主被笼罩在了里面。原来这是个圈套，一阵电闪雷鸣之后，豆豆大臣和侍卫露出了真面目，他们是伪装的坏蛋。绿色气体把碧奇公主的嗓音吸走，这样一来公主就变成了一副破嗓……







有趣的故事就是这样展开的，和以往不同的是，抢公主变成了抢声音。熟悉任天堂游戏的玩家会发现，这个大臣是《星之卡比》中的BOSS，而他们抢夺碧奇的声音是为了唤醒一颗星星。对于路易来说，这个游戏非同寻常，因为这是他第一次担当RPG主角的游戏。之前的马里奥RPG游戏男一号都是马里奥。

这个游戏非常适合夏季，画风可爱，画面优秀，甚至比NDS上的二代都不差。游戏故事情节跌宕起伏、不拖沓。幽默的细节描绘则显示了游戏开发人员的天才创意，充满了惊喜。系统和关卡设计有创意，可以看到别的游戏所没有的AB两个键的创意,给人意想不到的功能。总地来说，这个游戏轻松不枯燥、难度不高、充满小智慧的细节、有趣的玩法等等，使其整体素质高于NDS上的二代，也使其有别于所有的RPG游戏。

★超魔界村R



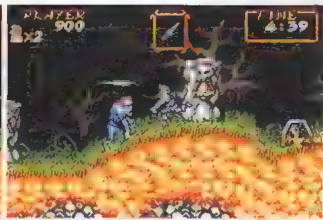
每个人玩游戏的感觉是不同的。比如有些人玩游戏追求画面。有些人追求故事情节，无视画面。有些人追求爽快，无视情节。有些人出于乐趣，玩游戏不分类型。有些人则喜欢玩固定类型的游戏……当然，有人喜欢玩轻松有趣的游戏，就有人喜欢玩高难度的游戏。

《超魔界村R》就是一款超高难度的游戏。Capcom于1988年推出了街机CPS机版，首款游戏《失落的世界》发售不久后，《大魔界村》出现在玩家眼前。《太魔界村》的情节发生在《魔界村》之后，武士从恶魔手中救出了公主，离开了王国。但是三年后恶魔复活了，黑影笼罩大地，人间变成了地狱。生灵涂炭，草木皆哀。于是返回王国的武士为了公主和人类的命运，再次展开除魔之路。

说王国变成了地狱一点都不夸张，魔王在武士前进的路上布满了怪兽、僵尸、变化的地面，还有无尽的杀人机关。只有肉身和盔甲形态的武士显得非常弱小，盔甲被敌人攻击甚至被敌人碰掉就会毁坏，变成肉身后再被攻击一下游戏就结束了。而路上的敌人是无穷无尽的,站在某个地方你会发现敌人会不停的出现。游戏的关卡有很多，所以要打通游戏可以说无比艰难……

《超魔界村R》就是《大魔界村》的GBA移植作品了，其实说它是SFC版的移植作品更加合适。现在找不出比《超魔界村R》难度还高的ACT游戏，并不是说它的难度最高。因为十几年前的大多数游戏，尤其是街机ACT游戏（或平台游戏）都是这种“一碰就死”的类型，都和《超魔界村R》一样难。不过后来游戏难度慢慢地降低了，到现在已经很难找到这么难的游戏了。即便是PSP上预定今年8月发行的《魔界村》新作，也加上了长长的血槽。如果你希望在这个炎热的夏天玩些“古老”又“与众不同”的游戏，顺便提高一下自己的游戏水平，不妨试试这个游戏。当然也算是为PSP新作的到来热热身。

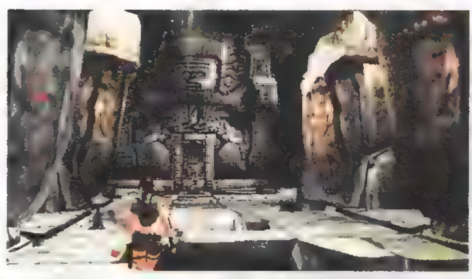






PSP消暑游戏推荐

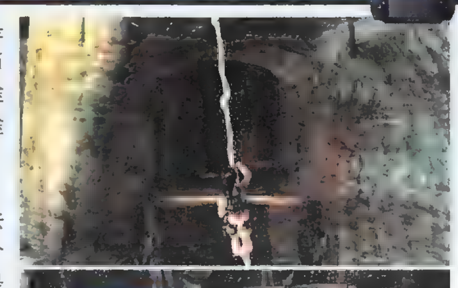
★盗墓者 传说



大概是因为“劳拉之父”托比的回归，《盗墓者 传说》的故事对1代进行了补充。1代的故事概括来说是这样的：女主角劳拉·克劳馥接受了一个神秘女人的雇佣，寻找远古神器。劳拉来到一个叫做克罗贝克的古墓经过探索，最终来到了这座金字塔的中心位置。结局是那个神秘女人利用了劳拉，她使用神器召唤出恶魔，希望得到恶魔的力量。当然，她最终还是被劳拉干掉了。等等，不对，1代中并没有多少“传说”中的要素。应该说是对1代之前的故事进行的补充才对。



劳拉·克劳馥的身份设定是这样的：她是英国上议院议员的女儿，从小在名门中成长。当她从大学毕业的时候，还对自己的未来和前途无忧无虑。但是，在一次滑雪旅游回家的途中，她和母亲雇来的飞机不幸发生了意外，失事坠落下去……

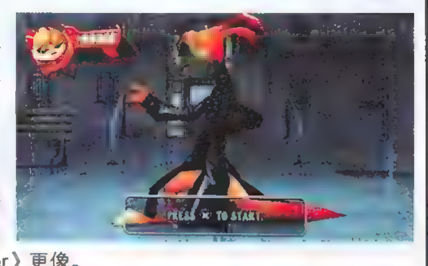




“传说”就是从这里开始。飞机掉下去后,劳拉和母亲都没有死，但当她俩来到一个祭台前，却意外的把母亲“变”没了！于是“传说”就此开始了，整个游戏用成人劳拉和以前的回忆方式进行游戏，劳拉经历了玻利维亚、秘鲁、日本、加纳等地方，“破坏”了众多的名胜古迹，找到了神剑，当然最终也知道了母亲的下落。总的来说，“传说”使劳拉形象更加饱满，也使系列的情节更加紧凑丰富。PSP版制作得很棒，画面和音效非常出色，难度也不高。作为新作，有条件的读者朋友现在玩正合适。

★达克斯特

刚打通这个游戏的时候，剑纹逢人就推荐，说这个游戏如何如何出色，着实有些祥林嫂。不过今天又想起来了，而且感觉一直以来大家都忽视了这个游戏，所以就再推荐一次吧！



和《盗墓者》那种探索解谜成分非常多的动作游戏不同，《达克斯特》是典型的3D平台动作游戏。可以说它和《超级马里奥64DS》是一个类型,或者说它和N64上的RARE名作《坏松鼠Conker》更像。

摆脱了杰克的“阴影”，达克斯特这个表演欲很强的家伙终于做了游戏的主角，而且演绎得非常不错。PSP上的这个原创游戏发生在《杰克与达克斯特》一二代之间，讲述了这之间发生的一个插曲。杰克被捕，达克斯特去营救，这么一个故事。

游戏中达克斯特驾驶着小摩托车行驶在各地之间，打完一个关卡前往下个关卡。关卡之间风格迥异，但是都非常好玩，难度也不算高。游戏中有趣的地方很多。比如达克斯特的爬行能力，它可以像壁虎一样在墙上爬，还能利用两面相对的墙进行多次三角跳。它还能爬行潜伏通过敌人或者狭窄的通道，还可以在管道上爬行。喷雾器的设计也挺有创意，有杀敌的、有辅助杀敌的，还有辅助跳跃的等等。多种类型的喷雾器使这个游戏充满了个性。最有趣的是这个游戏的恶搞成分，这一点它和《坏松鼠Conker》非常像，都恶搞了《黑客帝国》和其他一些电影大片。比如让达克斯特原地站着不动，它就会作出《黑客帝国》中著名的“飞踹”，这个家伙夸张的表情不禁让人会心一笑。

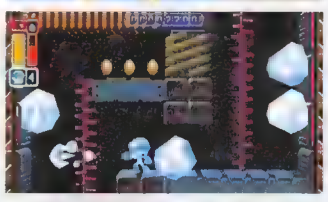


这个又搞笑又好玩的游戏，别说我没提醒你。如果你还没玩过的话，赶紧找来玩玩吧！“微风山谷”的清凉优美风景，我至今还难忘呢！

★新洛克人







虽然是一个复刻作品，但如果说它是新作也一点都不过分。《新洛克人》复刻自FC版初代《洛克人》，这个系列一向都有些难度，这一点在本作得到了很好的继承（不过也有为新手准备的EASY难度），而本作作为一个复刻版也拥有非常高的素质。

喜欢FC版的玩家对这一作应该会感到亲切，不过和FC版相比，这一作的变化太大了。首先人物和场景都是重新制作的，而且表现力也非常强。所有人物在原版的基础上Q版化，虽然看起来十分可爱，但却没有失去原有的风格，配合上新加入的语音，使每个人物的性格更具鲜明。

故事模式中分新版和旧版。新版模式可以说是一个完全的新作，里面所有关卡在保持原有风格的基础上做了很大的改进，由于有旧版模式，所以在关卡设计上要同旧版区分开，很多地方都是重新设计的。此外，在原有的基础上增加了石油人和时间人两个新BOSS，这样一来就达到了后来《洛克人》系列的8BOSS阵容了。HARD难度中，所有BOSS在原有攻击模式的基础上增加了必杀技，例如炸弹人会扔一个特大炸弹出来，剪刀人会把头上的剪子当作大手里剑扔出去，非常有气势，也非常有难度了。能使用BOSS来闯关也是这一作的魅力所在，在BOSS战中不使用任何特殊武器，只用洛克人的普通形态击倒BOSS，过关后BOSS会拿到怀特博士那里进行修理，随后就可以使用了。玩家使用的BOSS不能使用必杀技，但也不是像洛克人过关后学会的那点能力。比如炸弹人，洛克人获得他的能力后只能扔出一个炸弹，而炸弹人本身却可以向不同方向投掷炸弹；剪子人的能力也不只是扔剪子而已，还拥有弹墙三角跳的技能。由于能力的不同，各BOSS闯关的打法和洛克人就大不相同了，这其实也扩展了游戏的乐趣和游戏的时间。旧版模式除了画面外和FC版大致相同，这也是为怀旧的玩家而准备的。在游戏中还加入了过关评价，过关评价不会影响到正常流程，这很显然是为“极限流”玩家而准备的。

这个游戏中模式也比较丰富，除了上面说的以外，还有关卡设计模式和挑战模式。关卡设计模式是在新版模式中收集散落在各关的素材包，利用这些素材来创造自己想出来的关卡（收集素材包其实是个很花时间的工程）。挑战模式是用已获得的人物进行挑战，挑战的关卡都是预先设计好的，这个模式对技术非常讲究，特别是每个角色的后几个挑战关卡。

虽然这款作品是个动作游戏，但却十分耐玩，没玩过的玩家不妨试一试。如果你喜欢《洛克人》系列，那更是强烈推荐。

★怪物猎人P

PSP玩家对这个名字一定都不陌生，这款游戏是2005年年底发售的。由于游戏的破解再加上DEVHOOK0.41的推出，这款作品在今年得到了很好的普及，除了原来的老玩家外，又吸入了一批新玩家。



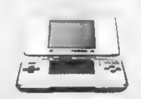
《怪物猎人》系列是一款动作网游，游戏进行的方式是接任务式的，一个任务的时间最多不超过一小时，非常方便玩家能适时中断。在这个游戏中没有等级概念，提升人物实力的关键，第一在于武器装备，第二则在于自己技术的提升。虽然装备是游戏中主要的要素，但实际上在起辅助作用，即使再好的装备，如果没有一定的技术，对于



一些高级难度的龙也是有些无济于事，所以技术才是最主要的。游戏中的装备系统可以说是最吸引人的，先不说装备的造型，就单说这系统。在防具上赋有能力值，但这个能力值并不是直接体现的，而是要累积到一定数字后，才会引发出技能。不同的防具上分配的能力值也不同，组合出自己需要的技能要花点时间来搭配，如果对整套装备的形象或防御力等有要求，那就更要花时间研究了（由于游戏中分性别，所以相同的装备穿到不同性别人的身上样子都不同）。武器方面共分7种，这7种武器各有各的特点，有的武器在对付部分飞龙时会比较容易，用熟这些武器也是游戏中的一个关键。制造装备所需要的素材靠平时在任务场景中的收集、打倒怪物后剥取，以及任务最后的奖励而获得，有些稀有素材的获得几率非常小，这不但需要运气，同时还需要耐心，这也是能玩很长时间的一个原因。

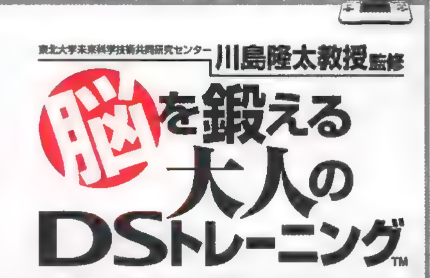
除了这些，在游戏中和各种飞龙交战也是非常有意思的。飞龙们有各自的攻击方式，各有各的弱点，玩家在熟悉这些攻击方式和弱点后，打起来才会比较自如。随着任务等级的提升，任务中的飞龙不但能力有所提升，而且还会出现一些变异种，部分变异种的攻击方式等和原来的也大不一样了。如果认为自己技术好的玩家还可以挑战最速杀死龙、无伤杀死龙等极限挑战，非常有乐趣的。

《怪物猎人P》是PS2《怪物猎人G》的移植版，在《G》的基础上做了一些调整。在《G》中联机才能进入的集会所，在《P》中既可以联机进入，又可以单人进入，不然只靠村长那里的那点任务，想玩很长时间是非常不够的，此外还可以通过无线中继点或无线网卡来下载官方的任务，当然，如果你有能力还可以用修改工具自制任务。《P》版只对应无线联机，不过可以使用“KAI”这个平台找朋友一起联机。目前游戏的日版、美版、欧版都已发售，之前苦于看不懂日语的玩家不妨试试美版（美版名为：MONSTER HUNTER FREEDOM），美版中所有需要下载或联动的任务都已经内置进去，非常方便。如果是用1.5版机器玩记忆棒的玩家，还可以到网上下载这个游戏的汉化版，这样就不存在什么语言障碍了。无论是新老PSP玩家，或者准备买PSP的，如果你喜欢这类型的游戏，那么《怪物猎人》绝对是非常好的选择。



NDS消暑游戏推荐

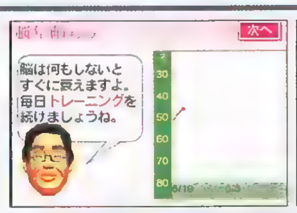
★锻炼成人大脑的DS训练

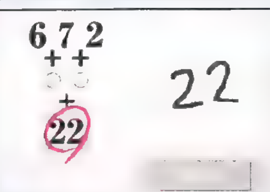


科学家研究发现，人类大脑的机能在青年时期最旺盛，然后就会随着年龄的增长开始低落。这点和人类身体的体力相似，都是随着年龄增长而降低。当然，如果坚持每天体育锻炼,就可以很好地提高身体素质，最起码也可以保持体力和身体机能。同理，人脑通过每天积极正确的使用，一样能够防止大脑机能的下降。

《锻炼成人大脑的DS训练》这个游戏就是出于这样的理念制作的。有趣的是这个又长又绕口的名字被国内玩家赋予了很多便捷的称呼，比如《脑力训练》、《脑锻炼》，甚至还有《脑白金》……更有趣的是，随着这个游戏在NDS上的成功，取得了巨大的商业利益，效仿着蜂拥而至，出现了更多的脑科教授和“锻炼大脑”的游戏。它们的名字就不提了。

这款游戏是由川岛隆太教授和日本东北大学未来科技共同研究开发的。目的是让玩家通过






最简单的数学计算和朗读等训练，在轻松快乐的状态下对大脑进行锻炼。并且在每天的日常生活中,比如课间或者上班途中，都可以利用空余时间掏出NDS进行脑锻炼。“游戏”玩法简单，每次进入游戏会给出用脑提示。有时还会问些问题，比如“你昨晚吃的什么？”，你可以按实际情况输入，也可以随便写。当然教授过两天会问你的，这时你想不起来多没面子。

通过简单的数学计算、记忆力、朗读等一系列有关联的训练，让玩家在不知不觉中完成大脑各部位机能的训练，就是这个游戏的中心思想了。如果你想知道这个确实不像游戏的游戏好在哪里，还是那句话，你试一下就知道了。

★福蛋商店街



也许大多数读者并不了解NaNa-Onsha这个制作组，甚至不知道它开发过什么游戏，但是NaNa-Onsha却是剑纹最喜爱的日系游戏公司。

在很久前，NaNa-Onsha就宣布了要为NDS制作一款经营类型的游戏。然后经过漫长的等待，《福蛋商店街》来到了我们的面前。首先，它确实是一款经营类游戏，玩家所“操作”的主角是从3只怪异的宠物鸡（是鸡吗？）中挑选的一只鸡，这就导致这个游戏给人的感觉很像电子宠物鸡那种游戏。

宠物挑选好后就要正式游戏了，其实说宠物这个词并不恰当,因为它不但不具备宠物的特征，反而要像人一样经营不同商业街上的店铺。开始小鸡身上没有一分钱，只能打工。绿色区域有四家店，第一家制作章鱼丸子。制作过程是这样的：在模具上刷上油；放佐料；把丸子转成球；连起丸子放到盒子里；洒上海苔等佐料，大致的过程就是这样的。好在小鸡在店里打工不用担心客人的流量，客人会不停地进入店铺。只要专心工作就可以了，当然制作的东西有好坏之分,比如佐料放的多少都会影响客人的满意度，也就关系着售价的高低了。



除了这家小吃店，商业街上的店铺还有澡堂、珠宝行。在别的街上还有牙医诊所、洗衣店、音乐馆、花店、化妆店等。随着打工生活的进行,会得到某些进来消费的大款的赏识,他会赞助小鸡投资升级店铺。这些店铺的经营方式各异,客人五花八门,什么样的都有。你要问挣的钱干什么？当然是买各种物品啦！比如购买各种室内装饰品装点小鸡的房间,或者购买小鸡爱吃的零食，从这点看倒是挺像“电子宠物鸡”是吧？不过，这里的小鸡是不能摸的。嘿嘿！



口袋周边 口袋妖怪日用品周边（六）

记得笔者所在的城市曾经有一家俗称“鞋帽”的商店，硕大的店铺就只卖鞋具和帽子，那时候生意还非常地红火，由此可见这两种日用品在市场中的重要性。口袋妖怪周边也不例外,以口袋妖怪为主题的鞋子和帽子种类非常多,几乎渗透到日常穿戴的每一个领域。



首先我们来看看不同用途的鞋子。世界杯足球赛的余热尚未消失殆尽，不知大家在看球的同时有没有注意到球星们穿的球鞋？虽然不知道PM的周边是否有专门为纪念世界杯而出品的鞋子，但PM版的球鞋在整个鞋类周边的比例却是最高的。种类上男孩子或者女孩子穿的都有，差别仅在于颜色，而设计上大多都是在鞋的上方或者外侧下功夫，印上各种各样口袋妖怪的图案或文字，在底色的衬托下看上去特别显眼，无论是在平时或者运动中都少不了它。



球鞋的用途虽然较普遍，但也有其缺点——透气性差。脚气比较重的朋友其实可以选择这种口袋妖怪主题胶鞋，结构上其设计得比较松弛，穿在脚上很舒服，既可以避免夏天时脚气带来的异味，也有利于脚趾和脚关节的正常发育。图中的这双蓝色的胶鞋以可达鸭和精灵球等为主题，鞋内还印有口袋妖怪日文的字样，让人不由得想起影视中小霞的那只又呆又笨的PM。

随着生活水平的提高，人们也日益重视起有益于身体健康的运动或者户外活动。喜欢口袋妖怪的朋友们也不要整天沉浸在电脑前或者游戏机上，周末有时间就出去外面走走吧，郊游或者登山都是不错的选择，而选择一款合适的布鞋是必不可少的，这款以口袋电影中“PIKACHU”为主题的布鞋，适合于较长距离行走时穿戴，黑色的布面配以鲜艳的图案，既典雅又不会显得太低沉。



如果是平常呆在家里，那大部分人都会习惯于穿上拖鞋，毕竟舒适和方便才是王道，口袋妖怪的拖鞋种类也不少，除了橡胶的外，还有各种各样在冬天用作保暖的棉鞋。这些棉鞋常常把鞋子的前端做成不同Pm的形状，最常见的就是皮卡丘和皮丘的棉鞋，穿上去既休闲又显得特别可爱。不过如果是到学校或是工作单位，那是不允许穿拖鞋的，遇到夏天或者炎热的天气，凉鞋就是最佳选择。图中的这种凉鞋既可以在家里穿，也可以穿到学校，黄色Pokemon的字样、小智和皮卡丘在捕捉精灵时抛出精灵球的动态图案尤为显眼,相信一定能吸引不少眼球！



不知道现在下雨天还有没有人穿雨鞋，笔者小时候上学时如果遇到雨天，几乎所有的同学都是穿雨鞋到学校的，而如今大家可能嫌雨鞋笨重不方便，一般都改穿凉鞋。其实，穿雨鞋还是有利于保护脚丫的，尤其是在雨大淹水的时



《PG》是一颗年轻朝气蓬勃的种子，在我们追随时代的行程里，匆忙的脚步可以忽略生命的节奏。麻木的人请不要忘记这颗种子\。（刘超）男，16岁，秦皇岛，066000

候，看不见地面的情况，穿上雨鞋就能够防止脚被玻璃等东西划伤。在日本就有这种专门为幼小孩子设计的口袋妖怪雨鞋，皮卡丘的可爱形象可以促进他们穿戴的欲望，全封闭的设计也有利于保护他们的小脚丫。



有了鞋子当然就少不了袜子，口袋妖怪袜子种类就更多了，样式和材质也不尽相同，有尼龙的、纯棉的、羊毛的，大家可以根据不同的需要自行选择，当然，对口袋迷们来说更重要的是选择漂亮的图案，或者是挑选自己喜欢的精灵，其中可爱的PM或者神兽都是不错的选择，而品牌上仍旧推荐Tomy公司生产的系列产品。

最后说说口袋帽子。从造型和图案设计的角度上讲，口袋妖怪的帽子大致有2个种类，一是在普通的布帽、太阳帽等印上PM或者口袋游戏人物（如小智）的图案，大家可能对宠物小精灵TV中小智抽奖得到的那顶帽子念念不忘吧，除了皮卡丘，帽子就是小智身上最明显的特征了。这类帽子比较适合于年龄稍大的学生族使用，穿戴起来显得更加健康、活泼。另外一类是直接把帽子做成PM形状（一般是精灵头部模型）的帽子，如图中这款以负电极兔为形象的棉帽，以及常见的皮卡丘帽子，这类帽子戴上去显得非常可爱，适合于年龄小的幼儿园的小朋友穿戴，棉质的布料既保暖又可以防止头部的磕碰，非常实用。

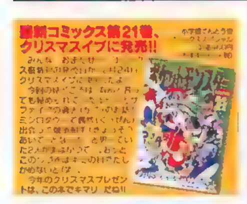


当然，冬天出门的时候，除了帽子还可以戴上皮卡丘版的围巾，无论是为了保暖或者是美观，无论是为了实用还是炫耀，任天堂为口袋fans想得真周到，即使是在寒冷的冬天，从体感上和心理上都是觉得暖烘烘的。



文/皮卡秋

口袋漫画 神奇宝贝特别篇21卷杂谈



不知等待了多少个日日夜夜，我们期待了很久的《神奇宝贝特别篇21卷》（以下简称《21卷》）……还没有上市。先不要晕，这就是来自中国的社会经济。虽然充斥着例如“日本早就发售了《21卷》为什么中国还没有”的不满，我们敬爱的吉林美术出版社依然风雨不动地拖延着《21卷》的发售。要说神游迟迟不发售中文游戏是因为市场不健全或者审核复杂的话，那吉美可以成为JS的代名词了——大大方方地把《21卷》拆成6部分投入价格高达45元的《龙漫》系列中，无奈大家只能一边骂一边掏腰包，为了早点看到价值7元的《21卷》，投入了45元的高价，而且以后出了单行本肯定还要入手——吉美就是在背后冷笑。唉，谁叫我们是口袋粉丝呢？

以前有人说《口袋妖怪钻石·珍珠》都可能会比《21卷》更早发售，可能当时是个玩笑或者是抱怨，不过现在几乎成了现实——虽然不知道两者的具体发售日期，不过可以肯定的是雨热同期。光辉地完成使命的《21卷》单行本出道已经没有任何顾虑，而官网公布了《钻石·珍珠》在今秋发售。当然现在不能推测具体日期，搞不好又得到一个延期的下场。命运之轮转了360度后还是在原点，那么我们就只能一起期待它们的发售，顺便对得罪了无数口袋迷的吉美膜拜一下：明知想让国足赢是癞蛤蟆想吃天鹅肉却依旧关注梦想着世界杯，明知想让神游汉化钻石珍珠任重道远却还如此执着，明知《21卷》迟早会发售却还购买《龙漫》——这就是传说中不可一世的粉丝们。

好久没有看到如此全明星阵容能让漫画迷兴奋地大喊了。固拉多、盖欧卡两大战斗中的BT，三只吃白饭的雷吉洛克、雷吉艾斯和雷吉斯奇鲁，还有不可一世却被公认为最废的天空神兽烈空座，组成了神兽阵容第2弹。虽然还没有展开全面混战，但也能想象场面之壮观，是啊，如果三神柱一起大爆炸那么场面会是多么悲壮呀。不过先不要激动，大家没有忘记我们可爱单纯的路比和沙菲雅吧？不管你看后感觉其没有小刚过瘾或者比小霞勇敢，但天真的小沙早在几年前就喜欢上路比的表白却因为全明星阵容而大煞风景，（众：原来是这个意思）实在觉得有点可惜。不过，历史到底转变了，舞台也转变为绿宝石了。之前在官网上看到路比把沙菲雅推下去大惊失色，现在得知火雁和路比不同寻常的关系后才呼天喊

合理地发挥烧录卡的作用，用得好可以增加玩家玩游戏的乐趣，用得不好则会影响玩家对游戏的感觉。（宋子超）
男，22岁，辽宁省锦州市辽宁工学院南六312寝，121001

地说原来是这么回事。《特别篇》一如既往喜欢给我们带来悬念和惊喜，这可能是它优于TV的地方吧。

传说中《21卷》是该作结局的传言终于不攻而破，对一直不支持该观点的笔者也可以松了口气。那么《22卷》将是只有3天的结局！比起得到7个徽章的小沙，小路的表现只能算可圈可点，不过他们并不会真正分胜负，因为他们早已彼此承认并恋爱对方了。在官网上看到千里和大吾牺牲的消息后非常震惊，虽然没有多少人相信这两大BT真的会死。不由想起尚未明了的千里和协会的矛盾，悲壮的历史？我们能做的就是等待。其实，等待自己喜欢的漫画是非常快乐的。

可以说，《21卷》的两大吸引力就是明星和表白。其中后者虽然笔墨异常少，但引起共鸣的实在太多。至于如何制服超古代神奇宝贝的话题早就被抛到脑后了。论其原因，笔者只能说这就是《特别篇》的魅力所在吧。

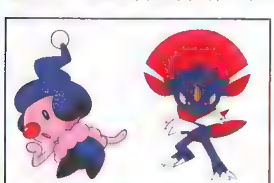
最后说一句：《21卷》确实很不错。

文/银翼奇术师

口袋新闻

★魔尼尼和玛狃拉的英文正式名称确定：Mime Jr. & Weavile

之前用罗马字拼作Manene的魔尼尼（模仿魔偶），也就是吸盘魔偶（Mr. Mime）的进化前，正式英文名称为Mime Jr.，即由Mr.变成了Jr.，表达出了它是小吸盘魔偶的意思，即它进化前的形态。它们的原型Mime，是表演哑剧/默剧或进行模拟表演的演员，或马戏团小丑。



而用罗马字拼作Manyula的玛狃拉，也就是狃拉（Sneasel）的进化型，正式英文名称为Weavile。即Weasel（鼬，黄鼠狼）和vile（卑鄙讨厌的）的结合，前者表示它的形态，后者指出了它的其中一个属性——邪恶系。与狃拉一样，玛狃拉的设定原型应该是黄鼠狼或者具体来说是“镰鼬”，即古时人们把由旋风形成的真空气旋触及皮肤时，皮肤突然破裂成伤的这种现象迷信地认为是前肢有镰刀的黄鼠狼在作怪。（PS：其实“镰鼬”在PM游戏里也被采用为招式，就是阿勃梭鲁会的那招第二回合攻击的旋风刀。）

★2006暑假剧场《沧海的王子》声优阵容确定

5月18日，一些客座配音演员们参加了今年7月15日公开放映的最新宠物小精灵电影——「剧场版**ポケットモンスター**-AG **ポケモンレンジャー**-と苍海の王子**マナフィ**」《剧场版宠物小精灵AG 精灵守林员与苍海的王子玛娜霏》公开后期录音的收录工作。这些声优有：为**ヒロミ**（Hiromi）配音的真锅熏、为**ファントム**（Phantom）配音的藤冈弘、为新精灵音符鹉配音的Hori、为金发精灵守林员**ジャック・ウォーカー**（**ジャッキー**）（Jack Walker，昵称Jackie）配音的山寺宏一、还有为**ジュディ**（Judy）配音的Becky等等。录音结束后，各个客座声优们与汤山邦彦导演等人谈了电影的精彩之处以及后期录音的感想。





顾名思义，【EX: Deoxys】的主题自然是迪奥西斯，「Deoxys」或「Deoxys ex」拥有可以在普通、攻击、防御三个形态间自由切换的特殊能力，它们的名字都一样，仅仅是以图案来区分不同的能力。

本套卡包中再次出现了三张☆系怪兽「xDe-105 Latias ☆」、「xDe-106 Latios ☆」、「xDe-107 Rayquaza ☆」，当然能力比起上一套就不可同日而语了，这次的☆系怪兽几乎是为了压



钻石/珍珠！终于决定今年秋发售了！我又该实行“节食”计划了！（赵鑫）
男，15岁，北京朝阳区芍药居北里110楼1911号，100029

制ex系而存在的，如「xDe-107 Rayquaza ☆」的Holy Star，以丢弃身上全部能量卡为代价，给予对方场上的所有ex系怪兽造成威力100的伤害。

在〖EX: Emerald〗中，速度形态的Deoxys也登上舞台，同样分为「xEm-002 Deoxys」与「xEm-093 Deoxys ex」两只，分别可以与其它的形态进行切换。

〖EX: Emerald〗也属于比较普通的卡包，怪兽种类与〖EX: Ruby & Sapphire〗相比差别不大，也有「xEm-075 Battle Frontier」、「xEm-084 Scott」等等对应主题的训练卡。比较特别的一点是〖EX: Emerald〗发行了7张基本能量卡，虽然基本能量卡的效果都一样，但这个版本的画面显得更加精美。

〖EX: Unseen Force〗象征着未知的力量，对应的是金银时代的怪兽——确切地说，是日版的卡包〖金の空、银の海〗，这套卡组的标志，两根黑白交叉的羽毛，代表凤凰与基亚的翅膀，一切神秘力量的根源。



〖EX: Unseen Force〗一共包含145张卡，无论从阵容还是能力上都十分强大，如「xUF-103 Fearligatr ex」的技能Sore Spot，威力=70+对方当前伤害，这对大多数受伤来说的怪兽都是致命的。

〖EX: Unseen Force〗的基本编号从001/115到117/115。一度作为娱乐的Unown重新登场，它们有自己的编号A/28-Z/28、?/28、!/28。这些Unown直接以「Unown」作为名字，拥有可以转变形态的特殊能力Shuffle，以及各不相同的Hidden Power，比起旧版的40HP来，现在的它们显得更容易生存。一些Hidden Power的效果都很突出，如「xUF-L Unown」，投币一次，成功则在对手身上放置伤害指示物直到对手当前HP等于10。

欢呼吧，一个新时代的来临，〖EX: Delta Species〗带来了突破传统的全新属性概念——变异。电+钢属性的快龙、钢螃蟹、天空龙，火+钢属性的超梦、血翼飞龙、巨大甲兽，一切都来源于一个新的种类：δ Delta Species。

Holon是一个被研究者所建的城市，Holon的人们致力于研究一种神秘的磁性力量，当地的怪兽受到这股力量的影响而发生变异，出现了钢系的复合属性，这些怪兽就被称为“Delta Species”。努力工作的人们，与Holon的景象，



都可以从〖EX: Delta Species〗的训练卡中反映出来。而那股神秘的能量,也被加以开发，从而做成了能量卡「xDS-104 Holon Energy FF」、「xDS-105 Holon Energy GL」、「xDS-106 Holon Energy WP」。

δ系怪兽卡的上方能看到“δ DELTA SPECIES”的标志，并且怪兽图案左下角的进化来源框也是由δ构成的。注意一下“δ DELTA SPECIES”的位置与字体，可以发现它不属于卡名，这就表示卡组中δ系怪兽与其它名字相同的卡总和不能超过四张。

虽然旧版中有可以自杀并作为能量使用的顽皮弹，但这次的「xDS-021 Holon's Electrode」与「xDS-022 Holon's Magneton」则是可以直接当作特殊能量卡放置到其它怪兽身上，并且提供的是两个彩虹能量，副作用是在放置的同时需返回该怪兽身上一张能量卡到手牌。

〖EX: Legend Maker〗是到4月20日止最新的扩展卡包，包含了一张新能量卡「xLM-082 React Energy」，虽然这张能量卡的效果仅仅是提供一个无色属性，但在这套卡包中，部分怪兽在得到它后将获得更高的能力，如「xLM-001 Aerodactyl」的特殊能力Reactive Protection，每张「React Energy」能抵消10点伤害；「xLM-014 Wailord」的特殊能力Reactive Life，当Wailord持有「React Energy」时，己方水系怪兽的撤退费用均为0。

提到传说，Mew的存在一定不会被人忘记，本套卡包中「xLM-066 Mew ex」的特殊能力可以使用场上其它怪兽的任意技能。

今年五月，新的卡包〖EX: Holon Phantoms〗也将发售了，这套卡组包含了一张新能量卡「xHP-098 δ Rainbow Energy」，「δ Rainbow Energy」在放置到δ系怪兽身上时提供一个彩虹能量，否则提供一个无色能量。

从已有的资料来看，笔者对图中的火系闪光δ种暴鲤龙（「xHP-102 Gyarados ☆」）比较感兴趣，它的All-out Blast几乎属于破釜沉舟的打法，将自己的卡组丢弃至剩下一张，威力＝50＋20×其中所含的能量卡数量。

每次卡包的发售，都会带给人们一些新的惊喜，就让我们带着这份心情期待下去吧。

文/maple

可以用人生的态度去对待游戏，但不能用游戏的态度去对待人生！因为人生不是RPG游戏，更加不能使用S/L大法。所以请珍惜人生，不要玩物丧志！（马宇）男，15岁，广西省桂林市第五中学初04级6班，541001



本专题内介绍的全部卡组遵循游戏王OCG官方限制卡表2006年3月1日版。在EX2006中可以通过输入以下限制卡表密码添加后使用。

v 2 A Q z　8 G f z ●　L u p 3 K
E W Q ÷ r　m Q = v W　G x r M r
p B L e a　P = r W Q　@ z W Q =
E W Q U 7　u M v y n　? f 7 Y G
8 – B W g　J ? D

拘束之火炎

在EX2006中，最新的卡收录到SOI系列，此系列的主角是三幻魔——神炎皇、降雷皇、幻魔皇。而游戏中自由对战角色里面也有使用三幻魔的AI。动画GX中，三幻魔也是GX第一部最终Boss的卡组主题。当然，动画带有戏说成分，实际上三幻魔放在一起是非常不管用的。而单独使用的话，单体能力来说神炎皇比较好。作为神炎皇的配合，永续陷阱可以作出很多战术，而下面介绍的，就是结合一种曾经辉煌的Lock战术而生成的神炎皇战术。

卡组的简单列表如下。限制规则采用2006/3/1的限制卡表（出现方法是输入密码，以前已经做过介绍）。由于EX2006没有编号，考虑到各位玩家卡片收集应该都差不多了，就不详细介绍如何入手卡片了，根据效果描述查询或者在某些特定卡包抽。例如这次的卡组使用很多陷阱，可以选择陷阱集合卡包入手这些陷阱。

怪物16张：神炎皇**ウリア**×3、冰帝**メビウス**×3、魔导战士・**ブレイカ**—、**ならず**者佣兵部队、**クリッタ**—、**メタモルポット**、魂**を**削**る**死灵×2、**スカラベの**大群×2、**イナゴの**军势×2

魔法6张：强夺、死者转生、大岚、抹杀**の**使徒、**シ—ルドクラッシュ**、**ライトニング・ボルテックス**

陷阱20张：魔封**じの**芳香×3、心镇壶×3、**グラヴィティ・バインド**–超重力**の**网–×3、**メタル・リフレクト・スライム**×3、死灵**ゾ—マ**×3、**リビングデッドの**呼**び**声、激流葬、神**の**宣告×3

卡组的简单解释。神炎皇需要永续陷阱作出配合（注意，神炎皇出场只需要“陷阱”，不一定是永续陷阱，不过只有永续陷阱才影响攻击力，所以还是以永续陷阱为主），而所选用的永续陷阱决定了整体的战术。例如选用拷问车轮等妨碍攻击类制造封锁攻击的战术，或者选用最终突击命令类制造高攻向强攻战术。此卡组选用的是“Lock”战术。Lock就是封锁行动的意思，也有用“自闭”这个描述表达不干预对方场地的意思。不过实际上Lock泛指各种封锁，除了常见的攻击封锁，还有行动封锁。使用魔封**じの**芳香干预了对方使用魔法卡，对方无论魔法陷阱都必须先放下场，自己再用XYZ和XZ等小融合，通过舍弃杀手蛇、深渊暗杀者等破坏对方的卡片，是曾经一个极具战斗力并且带有强烈特色的战术。可惜随着杀手蛇禁止，深渊暗杀者限制，此战术严重受到影响。而现在这个卡组的思路也非常相似。封魔芳香妨碍对方魔法使用，神炎皇带有破坏后场（魔法陷阱区域）的效果，并且发动效果后不会被连锁，破坏对方盖上场的魔法，每回合一次不需要消耗，还带有极高的攻击力，由此组成一个新类型的Lock战术卡组。下面是详细到每张卡的介绍。



神炎皇ウリア

神炎皇ウリア：神炎皇尤利亚，在上面介绍战术的时候已经比较详细地提到过了。效果的使用都是比较简单的，不需要太复杂的思考。比较注意的是出场的时间。由于属于卡组的重点，所以不能随便死。若已经发动了封魔芳香（妨碍魔法影响）或者盖了神之宣告，做了保护措施，那么可以放心出来，不然不要贸然浪费3张陷阱然后出来送死。攻击力随永续陷阱数量影响，必要时使用其他卡破坏自己场上的永续陷阱提升攻击力制造一击必杀。

冰帝メビウス：在神炎皇出来前充当破坏后场能力的怪兽，本身的攻击力也足够应付战斗。若非有把握帮助神炎皇不要破坏自己的怪兽。另外，若非神炎皇的需要，不要自己破坏自己的重力网好让冰帝参与战斗。冰帝2400攻加上重力网可以是更坚固的保护。若在实践中破坏后场能力足够或者冰帝经常卡手出场不能，可以考虑削减。



氷帝メビウス

魔导战士・ブレイカー：属于低星版的冰帝，同样是破坏后场充当战斗力的怪兽。

ならず者佣兵部队：由于本身卡组怪兽比较少，而怪兽主要针对了对方的后场，魔法陷阱方面也没有注重破坏怪兽的，所以雇佣兵部队补充这方面的不足。雇佣兵能破坏任意状态的怪兽，若在神炎皇攻击前做清场用，比起其它魔法的抹杀卡更有效。

クリッター：三眼怪是搜索用的，卡组本身怪兽不多，所以即使可搜索的怪兽不多也放入，当然若可搜索怪兽实在太小就不使用了。

メタモルポット：卡组的结构和往常不同，变形壶大量更换手卡可以解决此问题。而且神炎皇需要的是3张陷阱而不是3张怪兽，所以变形壶换了一手陷阱什么的就能很方便神炎皇出场。

魂を削る死灵：卡组的怪兽不多，需要抗对方怪兽的攻击，同时可以确保祭品，在各方面魂削死灵都有不错的表现。当然，陷阱方面已经有陷阱怪兽可以做同样的事，若对陷阱怪兽的操作有信心，也不会遇上经常扫后场、封锁后场的战术，那么魂削甚至可以不放，反过来放3张也不会有太大的影响，在当自己的陷阱被妨碍时，怪兽方面也有应对方法。注意魂削被选作对象就破坏的效果。至于直接攻击成功诱发的效果要谨慎，不过有着重力网等保护，也可以看准时机使用。



魂を削る死霊

スカラベの大群/イナゴの军势：地位类似于上面提到的XYZ系列，在有保护的情况下同样可以无消耗每回合破坏对方的卡。卡组虽然有重力网不过始终不是专门的保护怪兽（陷阱怪兽只能保护玩家），所以若不是神炎皇高攻压场或者重力网生效，大群和军势面对倾向强攻的战术基本派不上用场。根据自己保护怪兽的能力和对方的攻击能力，若能保护怪则注重放大群/军势，若难保怪兽就注重魂削抵抗和保持祭品。甚至可以极端点同时减少2种类的怪兽，在陷阱方面再投入。注意和冰帝的取舍。若已经比较完善的保护此2卡，冰帝不要太优先考虑出场。若神炎皇准备出场，保护措施即将没有，那么就要舍弃此2卡用做祭品了。

强夺：对于可能存在缺乏怪兽的情况，强夺拿怪是一个选择，并且可以当做冰帝祭品，或者拿对方的怪和自己的神炎皇一起直击。若还需要，可以再放入洗脑增加此类型的需要。

死者转生：神炎皇作为主战斗力，虽然放了3张不过出意外的情况还是有的，必要时也能重复利用一些限制卡如雇佣兵部队、魔导战士。死者转生发动Cost需要丢一张卡，丢永续陷阱可以帮忙神炎皇。同时区分于其他苏生的作用，怪兽卡是拿回来的，对于不能苏生的神炎皇、召唤才有效果的魔导战士都是有利的。

大岚：破坏后场的重要性就不再强调了，大岚破坏力惊人，即使破坏自己的永续陷阱也不是坏事。

抹杀の使徒/シールドクラッシュ/ライトニング・ボルテックス：抹杀使徒、碎盾、闪电漩涡都是破坏类的卡片。黑洞和闪电这些破坏力更

惊人的卡被禁止，各种破坏力一般的卡就得选择一番。其中闪电漩涡优胜一筹，毕竟复数破坏，在劣势情况下更明显。注意需要Cost和只能破坏表侧。抹杀和碎盾的区别，比较明显的例子就是当你尝试攻击对方的里侧怪，攻击但打不死的话，翻开后就无法抹杀了。对于此卡组，由于偏向于防守，试探性地攻击对方里侧怪兽的情况基本不会出现（神炎皇虽然充满攻击性，不过如非必要不要拿攻击力这么高的怪兽进行试探性攻击），所以抹杀使用的机会高于碎盾。而万一处于劣势，对方必定是表侧攻击表示，碎盾和抹杀都不灵验了。破坏卡的选择还有许多，不一一列举了。不过记着由于需要照顾永续陷阱的数量和封魔芳香的效果，魔法数量不要太多，再加上破坏、保护能力都采用永续陷阱为好，例如怪兽BOX一类的。

魔封じの芳香：卡组的另一个重心，使魔法卡盖上一个回合才能使用。表面上是双方都受到限制没有对谁特别有利，但是因为卡组是自己的，可以有意缩小魔法卡的数量，而一般对方的魔法卡的数量总在一个范围内浮动。另一方面，拖延了魔法卡的发动，对方要使用魔法卡也不得不盖上场，只要加强自己的破后场能力，就等于破坏了对方的魔法卡（虽然没有黑炎龙那么直接），封锁并报废了对方大半个卡组。至于发动时机，自己有魔法卡就先用了再翻封魔芳香，若自己现在有魔法卡但是先不用的话也不要等，不然到了对方回合就吃亏了。



魔封じの芳香

心镇壶：心镇壶原来是比较无用的，可是配合了封魔芳香，对方的魔法卡也会盖上场，心镇壶能"镇"的范围更大了。镇住后先破坏没有被镇住的,然后再慢慢破坏镇住的。若不习惯使用可以换掉其他永续陷阱，虽然心镇壶是一个很好的限制手段,不过并不是必要的，不习惯使用就是多了3张无用的卡，换上自己适用的对卡组会更好。

グラヴィティ・バインド－超重力の网－：重力网是很简单的，就是封锁行动用。唯一要注


心镇壶

意的，若能计算神炎皇即将出场或者已经可以进行攻击了，请别翻或者自己顺手扫掉，别妨碍了自己。为了神炎皇攻击的话，神炎皇出场就拿这张送去墓地。另外，虽然卡组倾向于防守，不过若冰帝能压制场面，也不要随便翻重力网。

メタル・リフレクト・スライム：金属反射史莱姆，卡组2种陷阱怪兽之一，3000防，基本上除非采用破坏后场或者直接抹杀怪兽的手段，不然3000防是基本不会被战斗破坏的。作为永续陷阱，可以充当怪兽防守，也能作为神炎皇之用。同时也是保存祭品的一个手段。


メタル・リフレクト・スライム

死灵ゾーマ：死灵索玛是卡组另一种陷阱怪兽，攻击力1800，相对于反射史莱姆来说是进攻型的陷阱怪兽。当然，3000防能防掉绝大部分的攻击，但是1800攻对于强攻向常见的1900系已经是没有办法了，不过另一个效果是被战斗破坏，对方受到战斗破坏此卡的怪兽攻击力数值的伤害，一来可以使对方的攻击有所犹豫，二来利用此效果拉开了分差，有利于神炎皇后期的一击必杀（神炎皇不是常常可以保证8000攻直接解决问题的）。注意特殊召唤时是守备表示的，所以若想进攻，请在对方结束流程时翻开，自己回合转攻击表示。对方攻过来才翻开的话就只能守备表示了，就是应用伤害效果了。此怪的守备力只有500，若对方攻击力不是太高就情愿先别翻出来，不然被600、700的打，浪费了伤害效果。

リビングデッドの呼び声：生死呼叫声，苏

生用卡，参考死者转生，有着苏生上的缺点，不过作为永续陷阱对卡组有帮助，而除了部分几张卡外影响也不大，所以还是非常有价值的。



死霊ゾーマ

激流葬：激流葬虽然不是永续陷阱，不过在魔法卡需要压缩、卡组需要抹杀型卡片的情况下，激流葬作为少有的能大范围破坏怪兽的卡片非常有放入的必要。

神の宣告：比较全面妨碍行为的反击陷阱，当然代价也非常之高，要谨慎使用。在Lock战术中，在此卡组的战术中，要对方陷入一个被控制的局面不是太难的事情，同时对方也会考虑一个破坏的办法，例如在魔法卡需要盖场才能使用并且有着被破坏的危险，选择留在手卡，然后召唤魔导战士用怪兽效果破坏封魔芳香再一口气使用魔法卡扭转局面——当然，这种扭转局面的机会非常少，而神宣的目标就正是破坏这种的关键，不管代价有多大，去保持一个压制着对方的局势。保护神炎皇这个中心怪也是神之宣告的目标。

整体上卡组和每张卡的讲解如上。卡组可以进行的变化不多做解释，上面介绍战术的时候介绍过了，通过永续陷阱类型的交替更改战术。



神の宣告

对于此卡组的战术，虽然说神炎皇是重点，不过切勿太过中心化，例如自己开始6张卡，盖了3张陷阱下回合就上神炎皇，这样要不得，很危险。一般来说，放入的永续陷阱都是比较好的，重力网拖延，封魔芳香的Lock战术展开后，尽量不要马上把这些陷阱处理掉出神炎皇。看上去神炎皇需要消耗掉永续陷阱，而组建战术的封魔芳香和重力网都是永续陷阱，似乎很矛盾，实际上比较好的做法是封魔芳香、重力网拖延着时间，等心镇壶、陷阱怪兽和其他的封魔芳香、重力网来了再出神炎皇，大概是神炎皇+3陷阱的局势。这并不是太难得，因为盖陷阱和出神炎皇不像2~3只怪的组合需要消耗召唤机会的。另外，低星怪的大群/军势+重力网、2400攻的冰帝都能控制局面，当出现这些局面时不要轻易放弃而出神炎皇。特别是大群/军势的组合，几回合下去就能拉开卡差，再出神炎皇作最后一击。总括来说，必须多实战拿经验，及时控制了局面，大群/军势、冰帝、重力网等陷阱、神炎皇之间的抉择是这个卡组的重点，也是一个很有技巧的难点。

当处于劣势时也要积极反击。由于自身卡组陷阱过多，最容易想到和面对的劣势就是陷阱封锁，当然马上想到人造人。为此所以怪兽有雇佣兵，而魔法的抹杀卡也要选择一些闪璇类。而实际上相对于一般卡组，怪兽和魔法的抹杀方式都是比较少的。若人造人出来前陷阱已经翻开，可以出神炎皇送人造人走，也可以魂削抗打后召唤冰帝相杀也是办法。上面说的是人造人已经出来的办法，另外也可采取防范于未然，开展战术后重力网和大群就能保证破坏对方怪兽让人造人没有祭品，当然还有神之宣告这个最强力的防范措施。人造人之外，还有王宫通告，不过作为后场的王宫通告冰帝、魔导战士都能对付，当然还有神宣。陷阱的封锁之外，常见的劣势自然就是战术展开前被压制，这也是对付Lock系战术最好的办法。简单地说就是大群、军势抽上手了，冰帝也来了，可惜重力网没来，结果后场跟不上保护前场，前场没有保护对付对方的怪兽。雇佣兵、抹杀类魔法卡能拖延一时，魂削可以拖延长一点，这也就是放魂削的原因。另外实在没有办法神炎皇也能高速上场压制。战术展开失败的补救也就如此，除了Lock系常感叹的“组合卡没来”“运气不好”也没有什么办法了。记住组卡不能不考虑劣势，但是不能全考虑劣势，像这样利用魂削、闪璇这些对进攻有利也对防守有利的卡就足够了，不能一味都考虑“失败”的情况。还有一个情况，就是开了封魔芳香可是破坏后场的卡没来，这样的情况只能算持平，冷静下来观察情况慢慢拖一段时间再说。

神炎皇的卡组分析就大概如上，介绍得Lock战术比较不单一和需要思考，希望能让大家感到乐趣，另外通过更换永续陷阱也能换出其他风格的神炎皇卡组。

文/任天堂世界 帕伽索斯　责编/翔武



责编/暗凌
文/chinagba 一搭黄土

9CH猜谜：与其说是猜谜，不如说是温故知新，所有的问题均来自前作——《美妙人生》与《矿石镇的伙伴》的男生女生版，通过这四作的老玩家，面对这些问题想来是得心应手。不过在此仍然将所有问题的答案公布出来。

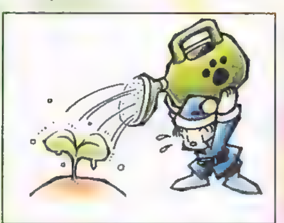
《美妙人生》篇

1.出产直后の牛から绞れるミルクの种类はなんなの～？（A）
A.ママミルク
B.パパミルク
C.初ミルク

2.ルウがくれるものはなんなの～？（C）
A.ルウのエプロン
B.ルウのレシピ本
C.ルウのスパイス

3.モイの周りを飞んでいる二匹の虫の名前は太郎とあとなんなの～？（A）
A.花子
B.クリスティ–ナ
C.シガニ–ウイバ–

4.スアリ–からもらえるものはなんなの～？（B）
A.ぎんメダル
B.バリカン



C.リストバンド

5.カ–タ–が古代文明を调べるために发掘しているものといえばなんなの～？（A）
A.石版
B.ホネ
C.まいぞう金

6.スアリ–は以前何の种目の选手だったの～？（C）
A.サッカ–
B.野球
C.マラソン

7.バアンが売ってくれる动物の种类はなんなの～？（C）
A.アヒル
B.クマ
C.ヤギ

8.ロマナが牧场に连れてきてくれた动物はなんなの～？（B）
A.トラ
B.ネコ
C.パンダ

9.ヒュ–の家でヒュ–がいつも游うと言ってくる游びはなんなの～？（C）
A.カンけり
B.あやとり
C.しりとり

10.运动が好きな息子のでわすれ谷でもテレビ中继されたスポ–ツの种目はなんなの～？（A）
A.ぺサッパロ
B.エスキ–
C.ユニカ–ル

11.バアンがいつも失败している事といえばなんなの～？（C）
A.音乐鉴赏
B.大食い
C.ダイエット

12.生まれたばかりの子牛を守ってくれるものの名前はなんなの～？（C）
A.ガ–ドハッチ
B.かくりさく
C.カ–フバッチ

13.クリスさんの职业はなんなの～？（C）
A.アイドル
B.ウエイトレス
C.アナウンサ–

14.サンが使う、「归れ」という意味を持つ言叶はどれなの～？（C）
A.カレ–
B.おにぎり
C.ぶぶづけ

15.品种改良をしてくれて、タカクラの家に住んでいる植物の名前はなんなの～？（C）
A.まさのぶ
B.ジョン・フルシアンテ
C.ツルタン

16.ガリとバドッグの共通の趣味といえばなんなの～？（C）
A.ボデイビル
B.钓り
C.ぼんさい

17.グスタフアからもらえる打乐器の名前はなんなの～？（C）
A.テレキャスタ–
B.レスポ–ル
C.タムタム

游戏也，或爱之，或恨之。爱不能爱太深，恨者不能恨过火。（王斯权）
男，17岁，福建省福州市台江区浦东小区2座10号服装店，350004

18.モイの故乡はどこなの~?（C）
A.ミネラルタウン
B.花の芽村
C.ポポ谷
19.グラ-トから贯える家倶はどれなの~?（A）
A.目覚まし时计
B.タンス
C.テ-ブル

《矿石镇的伙伴》篇

1.湖に投げるとカッパが出てくる野菜はなんなの~?（B）
A.トマト
B.きゅうり
C.じゃがいも
2.クリフのバイト先はどこなの~?（A）
A.ア-ジュワイナリ-
B.教会
C.ザっか屋
3.ドクタ-が休みの日よくしている事はなんなの~?（A）
A.マザ-ズヒルへ药草探し
B.街をジョギング
C.バ-ドウオッチング
4.牧场に置くと町の人人から怒られてしまうものはなんなの~?（A）
A.黄金の资材
B.石
C.杂草
5.エレンが编んでくれたものはなんなの~?（B）
A.マフラ-
B.靴下
C.セ-タ-
6.毎年海开きで行われる大会は何の大会なの?（A）
A.フリスビ-
B.釣り
C.ビ-チバレ-
7.エレンが　たがっていた花の名前はなんなの~?（B）
A.ばらの花
B.月下美人
C.冬虫夏草
8.温泉にすむ「ぬし」は何の鱼なの~?（C）
A.温泉マグロ
B.温泉ブラックバス
C.温泉なます
9.果树园の娘でハリスが好きな女の子の名前はなんなの~?（A）
A.ア-ジュ
B.リリ-
C.アネモネ

《美妙人生》女生版

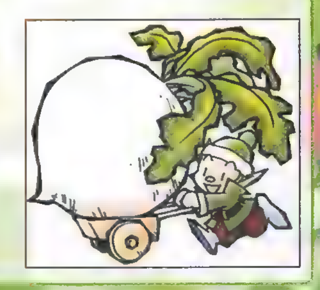
1.みてみテイて行われる「みるく早饮み竞争」对战相手で一番强かつたのは谁なの~?（C）
A.グラ-ト
B.ロック
C.ヒュ-
2.はじまりの章で、体调の悪そうお屋敷に住むロマナから贯える道具はどれなの~?（A）
A.へんなじょうろ
B.マッサ-ジ椅子
C.セバスチャンのカツラ
3.カメ沼でニ-ナと竞争していた动物といえばなんなの~?（C）
A.たぬき
B.モイ
C.カメ
4.バドックの左目が义眼なのはなんでなの~?（A）
A.患者を救うため
B.世界を救うため
C.ムクムクを救うため
5.わすれ谷で钓れる鱼で一番高く买い取ってもらえる鱼はなんなの~?（C）
A.すごコロンボウ
B.すごア-ナ
C.すごサメサメ
6.ロックが胜手につけた犬の名前はなんなの~?（C）
A.パイラッシュ
B.アイン
C.青空号
7.はじまりの章で、体调の悪そうなナミにグスタフアがあげた果物と言えばなんなの~?（B）
A.スイカ
B.トマト
C.リンゴ

答对这35道问题后，奖品为リラックス茶の叶一包，实际售价1000精灵币，也就是10000G。虽然算不上十分豪华的商品，但就当作温习功课，每天答上一题吧。

七、友情客串

作为友情客串的精灵组合，并不属于被飞往异世界的101精灵之中，而是来自矿石镇。作为前任救世主的镇长（为什么不是前作主角……），最佳搭档便是教会后那7位精灵：ボルド-、チョッカク、アクア、テイミット、グリ-デイ、シェフネン以及ナッピ-。本作中它们只在特定时间出现并帮助主角：挖掘温泉二（女神泉附近）以及收获巨大作物时。

至此，关于精灵的讲解告一段落，而在收集齐所有精灵后也会迎来我们的结局1，让我们一同在众精灵的欢呼声中通关吧。当然，通关后仍可继续游戏……



兄弟们：拿NDSL、PSP砸我吧，往死里砸！对！用点劲！！（刘昊天）
男，18岁，四川省广元市，628017

牧场百问

GBA版：

中国商人来推销的苹果要不要买？

如果初期资金不够，也没有冰箱，不买也罢。为了达成全料理，以后再买，他每个月都会来推销的。

为什么冬25镇长不送我礼物？

镇长的礼物是要放在袜子里的，所以一定要先找老奶奶帮你织袜子。

杂货屋的打包有什么用？

送礼效果可以加成，送之前路过杂货屋不妨花上100G打包一下。

海之家只有夏天营业吗？

是的，凯最喜欢夏季，所以他只有夏天才出现。但如果女主角与他结婚，他就会全年在矿石镇营业了。

为什么我的牛羊总是不高兴？难道它们不喜欢放牧？

不高兴的原因不是它们不喜欢放牧，而是有如下两种可能：一是被攻击，如野狗或主角的大范围使用工具而波及；二是没有草料，牧场中需要有长成的牧草才能喂饱它们。

琳的音乐盒能修好吗？

那是琳交给你的定情信物，虽然有心帮她修好，不过有心无力，留着放在置物柜里即可。

NDS版

如何饲养鸭子？

除了需要增筑鸡鸭小屋外还需要增筑水池。

我买了电视，但为什么我还是无法电视购物？

本作的电视是用来看DVD的，真正的电视购物为精灵电台2CH，需要在杂货物购物（除种子类）十日后才能开启。

爱情事件已经全部发生了，大床羽毛也都全了，为什么还是无法结婚？

必须先救出证婚人：女神，条件是救出60位精灵。

为什么我晕倒了起来金钱少了一半？？

晕倒的时候会出现某位村民将你送回家，不同的村民会收取不同的劳务费，最高的就是取走你一半的现金，所以尽量不要在室外或矿场深处晕倒。

魔女送的照片有什么用？可以出货吗？

放在背包里，每天+1点牧场度，可以拿去出货，不过只价值1G。

马戏团怎样出现？

结婚生子后时间自动度过3年，马戏团自动建好在原建筑用地上。

时间自动跳过3年时，动物会不会死光或不高兴？

不会的，动物们自动多活3年，状态沿袭3年前的状态。

老奶奶突然过世了，那没有袜子该怎么办？有没有影响？

默哀，老奶奶过世了也就没有会织袜子的人了。除了圣诞节不会收到礼物也发生不了外星人误会事件没有其他影响。

马有什么用？到哪里才能赛马？

本作没有赛马的节日活动，但马可以骑出牧场，在没有飞行石的日子里还是相当方便的。

冬天如何见到雪人，送它什么比较好？

PM4:00–PM10:00出现在女神泉边，送花即可讨好它。

吾乃最晦气之人，花了三个月好不容易攒了600块钱，本想以此再借个一百好入手我人生第一个GBA SP，不幸全部丢失，郁闷，我吃了三个月的白饭和免费汤啊。（葛姚煜）男，17，安徽省六安市文安中学高一九班，237000



ロミオ
生日：春9日
喜好：**チ-ズフォンデユ**（+800）、钻石（+500）
常出现地点：旅店、海滨
人物评价：旅店老板娘露的儿子，父亲外出后母亲独自经营旅店，**ロミオ**已经成人却不肯帮忙打理生意，着实让母亲很是头疼。嘴甜是他最大的“优点”，自认为帅气的他也总喜欢与MM们搭讪，不过也有不买他帐的……

ロミオ(生日：春9日)																				
结婚前		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	火曜日	家				泉							酒					家		
雨	火以外	家				海							宿					家		

注：家——旅店2F　泉——女神泉　海——海滨区域　酒——Bar　宿——旅店1F

……爱情事件……

黑心事件：
爱情度0～
条件：与之先相识
时间：12：00－15：00
日期：除火曜日
地点：海滨
天气：晴
选项：[うん，见とれてた]——**ロミオ**爱情度+3000
[あきれてるのよ]——**ロミオ**爱情度-2000

紫心事件：
爱情度：10000～
条件：已发生黑心事件且选择无误
时间：11：00－15：00
日期：除火曜日
地点：旅店
天气：雨
选项：[かわりに店番しなきゃダメ]——**ロミオ**爱情度-2000，**ナスカ**好感度+20
[用事があるなら仕方なしね]——**ロミオ**爱情度+3000，**ナスカ**好感度-10

蓝心事件：
爱情度：20000～
条件：已发生紫心事件且选择无误
时间：13：00-17：00
日期：火曜日
地点：泉区域
天气：晴
选项：[何かヘンなことでもいったの？]→进入下一选项
[わたしも用事があるから归る]——**ロミオ**爱情度-1000
→[……い，いいよ]——**ロミオ**爱情度+3000
[なに言ってんの？]——**ロミオ**爱情度-2000

黄心事件：
爱情度：40000～
条件：已发生前三个事件且选择均无误
时间：6：00－10：00
日期：无要求
地点：**ロミオ**的房间
天气：无要求
选项：[レオナちゃんと付き合ってるの]——**ロミオ**爱情度+3000
[おのろけ　はもういいよ]——**ロミオ**爱情度-2000





《魔法假日》为暑期游戏档打响了第一炮，由于前作的优秀素质，续作也成为玩家们关注的焦点。比起GBA版的前作，本作在各方面都有提升，是一款当之无愧的优秀原创RPG。为了发挥NDS的无线联机优势，本作在联机游戏的设定方面做得非常棒，独乐乐不如众乐乐，带上NDS去和朋友一起玩吧。本期先为大家献上小说剧情的前半部分，希望大家喜欢。

文、责/暗凌

NDS	NINTENDO		2006.06.22
	RPG	1-6人/4800日元	
魔法假日 五星连珠之时		对应触笔	

Magical Vacation

基本操作

游戏的操作大多数由触笔来完成，十字键用来控制人物的移动方向，L键用于调查和对话，对称的ABXY和R键也有相同的功能，分别适用于右手持笔和左手持笔的玩家。

点触下屏幕右上角的五星可以使上屏幕画面切换为地图、星图和人物状态，点触左下角的背包可以展开系统菜单和地图魔法，点触屏幕上的空地进行移动，点触NPC或物品进行对话或调查。



←↑地图魔法是用来解谜并推动剧情发展的重要因素，一共有暗/光、风、土、木、火、水六种属性，正确使用时就会出现特殊画面，如图为风魔法发动效果。

系统菜单






点触左图中的DS图标进入系统菜单，左右上角分别显示金钱和游戏时间，当中是队友的当前状态，点触查看每个人的详细数据，下方一排是子菜单。

1、道具列表，分类项目为回复道具、提升能力道具、装备品、战斗用品、重要道具、其它道具。

2、至今已经探索过的行星地图。

3、队友状态列表和蛋的状态列表。

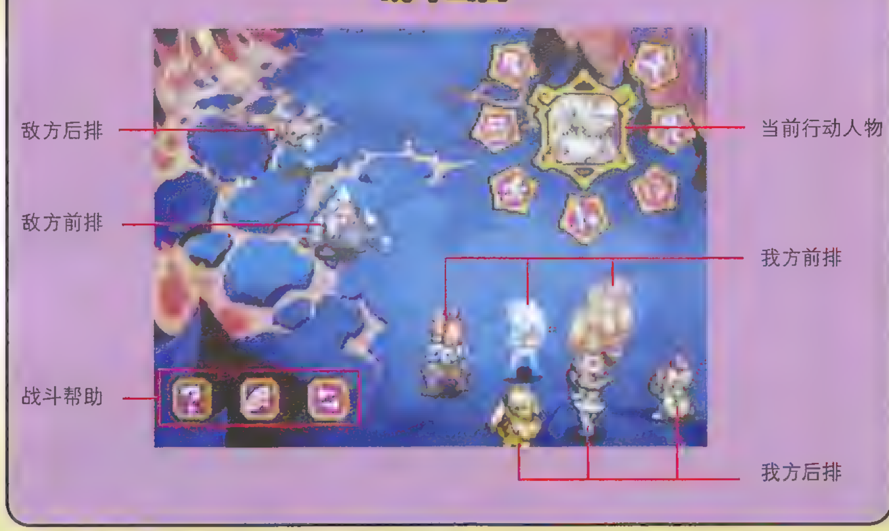
4、记事本，分类项目为怪物图鉴、冒险手记、日记、联机列表。

5、队列状态，可以调整战斗时队友的前后左右站位。

6、存档。

7、退出系统菜单。

战斗画面



战斗操作


魔法攻击，前排使用魔法只能单体攻击，后排使用魔法为多体攻击。


使用道具，可以利用道具进行回复、解除异常状态和攻击敌方。


逃跑，懒得跟杂兵纠缠的时候就逃跑吧，成功率是很高的。

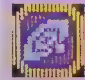

移动，在战斗中进行队列位置调整，点住人物直接拖动即可。

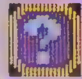

重复上一次的行动，很大程度上降低了战斗操作的烦琐程度。


防御，只能防御物理攻击，后排防御相当于待机一回合。


物理攻击，只限前排使用，只能攻击对方当前位置在最前排的人物。


切换上屏幕画面至属性关系图，战斗中可随时查看相克关系。

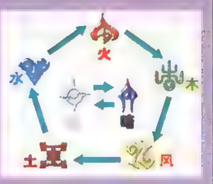

切换上屏幕画面至星图，查看五大行星当前位置。


开启/关闭帮助信息，开启后可以在上屏幕画面查看帮助信息。

战斗规则

人物行动顺序按照速度属性进行排列，前后排的位置关系对战斗有着重要的影响，站在前排的人挡住了后排的人。如果进行物理攻击的话，只有前排能攻击前排，当前排全部倒下之后，后排才能发起或受到物理攻击。如果使用魔法攻击的话，无论前后排都能攻击对方前后排，但是前排只能对单个目标进行魔法攻击，后排则能攻击多个或者全体目标。

本作中的魔法分为七大属性，水火木风土五种魔法循环相克，光与暗魔法是一对对立的属性，克制关系影响到魔法攻击的效果。太阳周围划分为五大区域，当行星运行到对应区域中时，其代表的属性就会受到星之加护，魔法效果提高。光和暗属性分别在白天和夜晚受到加护。





→小技巧：当魔法吟唱结束，魔法阵图案消失时，迅速用触笔点一下人物，如果出现这样的放射状光芒，魔法效果也会提高。

游戏一开始要为主角选择属星，光之星代表纯净，使用HP回复魔法，适合初学者，暗之星代表勇气和探索之心，使用HP吸取魔法，适合非初学者。选完属星之后选择男主角或者女主角之一，起好名字之后，还能为五个NPC更改名字。本文中男主角的名字为圣，其他NPC名字为默认名字。

都已经到了上课时间了，老师还迟迟不出现，学生们开始议论纷纷。“喂，圣，都已经这个时间了，玛多蕾努老师还没有来，到底是怎么回事呢？”珀默多洛有点明知故问。“那还用说？肯定是又迟到了呀！”修卡不慌不忙地说，“不是一向都这样的吗？也没什么好大惊小怪的吧。”说的没错，这已经是玛多蕾努老师今年第三十次迟到了，真是让人为她的前途担心啊！站在教室门口张望的佳丝敏突然说：“来了！”于是大家赶紧各自回到座位上。

“嘣”的一声，玛多蕾努老师几乎是撞开了门，冲到了讲台上，一时收势不住，差一点跌倒。站定之后，她气喘吁吁地对大家说：“大、大家早上好！我稍稍晚了一点，你们有没有好好的上自习呢？”大家全都笑了起来，卡费拉特起哄似地大声说：“卟——！老师，你迟到了！”珀默多洛摆出一副苦脸：“老师你可要振作起来呀，不然我今年如果又不及格的话，岂不是因为你总是迟到造成的？”“啊哈哈，抱歉抱歉，今天是最后一次了，以后绝对不会再迟到了哟！”玛多蕾努老师不好意思地笑了起来。

故事从塔洛塔洛太阳系中一颗名为科沃玛卡的小型行星上开始，塔洛塔洛太阳系中还有着其他一些行星，都拥有着各自的文明，但是对生活在科沃玛卡星的人们来说，这些都仅仅是从书上学到的遥不可及的知识而已。热血活泼的火之魔法师珀默多洛，冷静认真的水之魔法师修卡，校长先生买来的魔法机器人——土之魔法师卡费拉特，山椒鱼族的木之魔法师恰伊，兔耳族的风之魔法师佳丝敏，还有他们的核心人物暗之魔法师圣，魔法学校的这六个学生，将展开他们不可思议的旅行。

下课之后，玛多蕾努老师去了校长办公室，调皮的佳丝敏拉着卡费拉特偷偷地跟了过去，想看看迟到三十次的老师会让校长生气到什么程度。两个人窃窃私语的时候正好被路过走廊的圣等人撞见，于是大家围了过去，却恰好听到校长在跟玛多蕾努老师说一些奇怪的事情。“玛多蕾努，这是只有你才能做到的事情，所以你去吧，放心地把学生们交给我。”“前往风之星是吗？”

校长希望玛多蕾努老师去调查一个名为吉恩・雷欧的魔法师，他曾经是玛多蕾努的学生，而现在则有传闻说他带领着宇宙海盗在各个行星上无恶不作，虽然曾经是师生关系，但是情况需要的话必须跟他交手。“吉恩・雷欧吗？那个善良的孩子为什么会……”玛多蕾努老师喃喃地说。在门外偷听的学生们忍不住了，闯进校长办公室七嘴八舌的问了起来，玛多蕾努老师安慰着他们说：“没关系，没关系，大家不用担心。”

那天放学以后，玛多蕾努老师把圣等人叫到了禅房，她教给大家在宇宙中的战斗方法，虽说要前往风之星的只有老师一个人而已，但是她有一种不祥的预感，以后可能会发生一些不好的事情。为了以防万一，玛多蕾努老师把自己所有的知识教给了学生们，希望他们在遇到意外状况的时候能够从容应对。老师最后留给大家的忠告是：“你们拥有力量，要相信这个力量。”第二天，玛多蕾努老师的身影就从学校里消失了，校长先生显得有些懊悔和悲伤：“也许应该我自己去才对……”三个月过去了，玛多蕾努老师仍然没有一点音讯。



自从玛多蕾努老师只身去了风之星，大家就常在放学后聚集在禅房里。“没有啊，奇怪。”珀默多洛和恰伊在寻找佳丝敏，却到处都找不到她，佳丝敏突然说必须去宇宙之后就跑得无影无踪了，她是打算去风之星寻找玛多蕾努老师。“去宇宙？要怎么才能去呢……”修卡恍然大悟，“喂，卡费拉特，你有没有听说过学校的某处藏着火箭的流言？”“听是听说过，但是……”没等卡费拉特说完，珀默多洛和恰伊就跳了起来：“啊！佳丝敏那家伙一定是去找火箭了，我们也赶紧去找她吧！”性急的两人一溜烟跑出去了，修卡也跟了出去，圣和卡费拉特也开始寻找起来。

圣和卡费拉特在二楼最右边的杂物间找到了

修卡，她正在仔细察看杂货间的墙壁，参差不齐的砖块上原本布满灰尘，但是现在看上去前不久刚有人沿着墙壁攀登过，毫无疑问这个人肯定是佳丝敏，圣便率先爬了上去。杂货间的上层是另一个房间，里面有一扇古怪的门，就像一张脸一样，连卡费拉特的资料里也查不到这到底是什么东西。



圣走上前去碰了一下那扇门，门上那张脸慢慢地睁开眼睛，发出低沉的声音："你想要打开通往天空的道路吗？"圣大声回答："是的！""我辈将给予伟大的魔力所有者翱翔天空的翅膀，展示你的魔力吧。"圣集中精神，使出自己得意的暗魔法，房间里顿时变得漆黑一片，随即黑暗又迅速消退，他通过了考验，面前的门缓缓开启。

门后的墙壁上，又有一架很高的梯子，爬上去之后，呈现在圣面前的是六架火箭，就在修卡和卡费拉特为眼前的景象惊叹不已的时候，珀默多洛和恰伊也找到了这个隐蔽的地方。"哇，这个房间怎么回事？"珀默多洛夸张地叫了起来，大家都没有想到关于学校里藏着火箭的流言居然是真的。

突然间，警铃大作，大家脚下震动起来，他们所在的地方已经是学校最高的钟楼，钟楼的屋顶突然向两边分开，露出外面蔚蓝的天空。此时的佳丝敏正乘坐在一号火箭上，她推动操纵杆，火箭底部喷出强大的气流，直冲云霄，圣等人由于剧烈的震荡而暂时失去知觉。片刻后，圣首先清醒过来，他登上了另一架火箭，追赶佳丝敏去了。

两架火箭一先一后冲出科沃玛卡星的大气层，不幸的是两人都遇到了流星群，火箭受到撞击，坠落在土之星上。当圣恢复知觉之后，发现四周弥漫着沙尘，土之星上的风暴强烈而持久，圣在四周搜寻了一下，找到了佳丝敏，两人的火箭都已经损坏，无法依靠火箭离开土之星。有圣陪着自己一起，佳丝敏很开心，两人开始探索附近的地形。



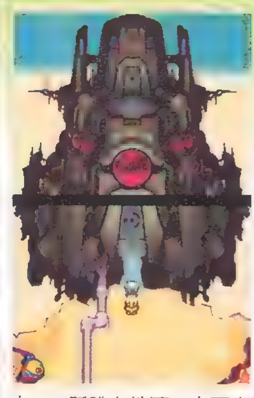
离火箭坠落地不远的地方有一个路口，但是强烈的风势阻止了两人的前进，佳丝敏用出了她擅长的风魔法，片刻之后卷着沙尘的风暴竟然停止了，佳丝敏高兴得跳了起来："圣，你看你看，风暴停了，你擅长的暗魔法也不是在什么地方都有用的哟！"佳丝敏身后的地面突然裂开，一只巨大的蝎子从地下钻了出来，两人用玛多蕾努老师离开前授予的宇宙战斗方法轻松打败了蝎子，老师当时为了以防万一所作的事情还是起到了作用啊。



圣带着佳丝敏沿着路一直走，来到一座巨大的机械高塔前面，佳丝敏觉得有点害怕，但是圣执意要进去一探究竟，佳丝敏也只好硬着头皮一起进去。塔里很暗，两人没走几步就被警卫机器人包围了，打坏这几个机器人之后，两人一直到了塔顶，他们看到了类似火箭的东西。如果乘坐这架火箭，也许可以离开土之星，可惜没等他们的想法实现，就又出来一批机器人包围了他们，这次他们被一个看起来像是首领的红色机器人打昏，被抓住并关进了监牢。

圣和佳丝敏被分别关了起来，面前是一道很深的沟，里面布满锐利的尖刺，以防止犯人逃脱。安置好两人之后，其他机器人都撤出了这里，只留下一个又大又行动缓慢的机器人作为看守来回巡视。圣在心中默念起魔咒，暗魔法使房间变得没有一丝光亮，巡视机器人倒进了沟里，正好成为圣的踏脚石。

圣打开机关，顺利地找到了佳丝敏，她正害

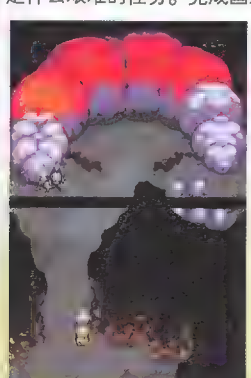


怕得瑟瑟发抖呢，圣的手刚一搭上她的肩膀，她就尖叫起来："呀啊啊，走开，快走开！"等到发现自己身后的人是圣，佳丝敏才松了一口气，跟着圣走出牢房。两人正要离开这里的时候，沟里的巡视机器人突然发出轰响，一跃跳上地面，向两人逼近过来，那家伙个头大归大，但终究不是两名魔法师的对手。

一走出监牢，圣就看到一个紫色的身影慌慌张张地跑开，两人跟了过去，找到一个地洞。跳下地洞之后，圣和佳丝敏见到了生活在地下的针鼹鼠一族，听说两人从机器人的监牢里逃了出来，针鼹鼠们一口一句勇者的称呼他们。根据古老的传说，当这颗星球濒临毁灭之时，从其它行星来的勇者会拯救星球，为针鼹鼠们创造出乐园一般的世界。

针鼹鼠一族的第十三代国王坚信圣和佳丝敏就是传说中的勇者，恳请他们拯救土之星，打败暗黑魔王。佳丝敏一口答应了下来："可以是可以啦，但是我们本来是要去风之星寻找玛多蕾努老师的，火箭出了故障才不得已来到了这里……"国王告诉两人，在那座机械高塔的顶部，有着魔导火箭，如果乘坐魔导火箭的话，一定可以顺利离开土之星。

圣和佳丝敏根据国王的指点找到了针鼹鼠口中的暗黑魔王，那是一只身形庞大无比的蚁后，好在之前已经经历过几场战斗了，打败蚁后并不是什么艰难的任务。完成国王的请求之后，两人



还带回了在蚁后巢穴里找到的一件宝物，拿着遗失已久的宝物，国王非常高兴，把自己珍藏的一些装备送给了他们，还亲自带领属下为两位勇者挖出了一条通道。

穿过通道回到地面上之后，圣他们顺利找到了星之眠地，只要开启这里的动力系统，就可以启动机械塔里的魔导火箭了。在黑暗的洞窟深处，佳丝敏看到了风车一样的东西，她想了想，吟唱起风魔法，风车缓缓转动起来，五颜六色的彩灯也随即亮了起来，甚是好看，简直像是游乐园一样。



再次进入机械塔，这次圣和佳丝敏都谨慎的多了，他们一一击倒了拦路的机器人，在机械塔二层看到了那个红色首领机器人，两人对视了一眼说："我们要成功地绕过它哟！"还没等红色机器人冲过来，两人灵巧迅速地跑进了前往三层的电梯。魔导火箭就在眼前了，最后一道障碍是在监牢里曾经被打败过的大机器人，虽然暴怒的机器人比起上次要难对付，不过它很快就不能动了。

比起学校里的那些火箭，魔导火箭要豪华的多，而且全自动的系统不需要乘坐者亲自动手驾驶，呃，也就是说，乘坐者无法选择航行目的地。结果圣和佳丝敏虽然离开了土之星，但是仍然没能到达他们想去的风之星，这一次，他们降落在水之星上。

魔导火箭停靠在海面上的一块浮冰旁边，环顾四周之后佳丝敏皱起眉头来："这里真的是水之星吗？好冷啊，我看明明就是冰之星嘛。"佳丝敏的风魔法又一次帮上了大忙，水面上漂浮的冰块顺风聚集在了一起，搭出一条前往岸边的通路。两人沿着海岸走了没多远，就看到一架像魔法学校的火箭坠落在附近，难道说其他的同学降落在水之星了吗？

两人的猜测没有错，又走了不久，他们看到了一个熟悉的机器人倒在地上，那不是同班的卡费拉特吗？他的头部居然不见了，必须先帮他找回来才行。卡费拉特倒下的地方是一个海獭村落的门口，最近村子里有很多人丢了东西，因此纷纷向宇宙警察曾卡德寻求帮助，但是曾卡德却声称自己是来解决某个怪物的，对盗窃案件爱莫能助。

在一个自称失去了工具箱钥匙的村民家里，圣和佳丝敏发现暖炉上装着的东西像是卡费拉特的头部，仔细看过之后发现上面有着卡费拉特的

名字，这时村民才慌了起来：“这、这个东西不是我找到的，是我买、买来的，你们可别叫警察啊！那、那这样吧，如果你们帮我找到工具箱的钥匙，我就把这个东西还给你们。”“什么？你居然还跟我们开条件？再说东西到底在哪我们都不知到，这要怎么找啊？”性急的佳丝敏立刻就嚷了起来。双方争执不下的时候，屋子里来了一位不速之客，看起来就像是一个大贝壳，趁着大家不注意的时候悄悄接近柜子，拿起里面的一件东西，然后又偷偷地溜出门去。佳丝敏注意到了刚才那个东西，最近的失窃事件想必跟它跑不了干系，就拉着圣出去找了。

刚一出门就听到了噼啪的踢打声，两个村民追着那个大贝壳跑了过来，贝壳下面的动物回头冲着他们汪汪地叫了两声，然后一缩身体让贝壳扣在地上，任凭他们拳打脚踢做无用功。等到两人都累了的时候，那只狗对着他们放出一阵寒风，冻得他们瑟瑟发抖，然后自己一溜烟又跑了。

佳丝敏拉着圣一路追了过去，两个村民比他们跑得还快，一直追到弥漫着浓雾的一个地方，顶着贝壳的狗突然消失，众人眼前出现一个庞大的黑影，两个村民吓得腿都软了，回头就逃得无影无踪。佳丝敏走上前去踢了两脚，对那个黑影丝毫没有影响，她想了想，用风魔法吹散了浓雾,黑影的本来面貌其实只是一棵高大的树而已,而那只狗还在树下站着。

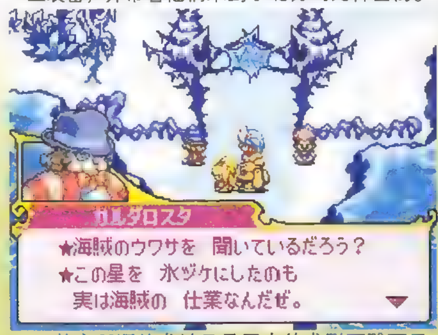




既然找到了元凶，当然不用对它客气，佳丝敏和圣把它打得落花流水,那只狗在地上插了三个小木牌，又扔下一个箱子，然后灰溜溜地跑了。小木牌上书：“你们很强,我输了。拿走的东西还给你们。再见。”村民们丢失的东西全部被追回，归还工具箱的钥匙之后，圣他们也如愿以偿地得到了卡费拉特的头部，把头部给卡费拉特的身体安装上之后，这个机器人同学又从地上爬了起来。

原来佳丝敏和圣一先一后乘坐火箭离开之后，其他几个人也陆续乘坐火箭离开了科沃玛卡星，卡费拉特的火箭在途中出了故障，所以坠落在了水之星，他在周围探索的时候，被人从背后袭击，然后被拿走了头部。佳丝敏兴致勃勃地向他讲述自己和圣在土之星的遭遇，还有得到魔导火箭的事情，现在应该乘坐魔导火箭离开水之星了，不过为了改进火箭的性能，大家决定去找村子里的造船工匠矮人们帮忙。

村子门口的一个人把大家拦了下来，他说水之星变成现在这种冰天雪地的状况都是宇宙海盗们捣的鬼，村子北方龙神肚子里的万里龙道就是海盗的据点，破坏里面的冷冻机器就能还水之星以本来面貌。善良的圣一口就答应下来这个请求,村民们为了报答他们帮忙找到丢失的东西，还赠送了一些装备，并带着他们来到了北方的龙神面前。



其实所谓的龙神只是巨大的龙形石雕而已,但是龙口紧闭，想要进入的话不得不花费一番力气。卡费拉特叫两个女孩子退后，自己用起了土魔法，一阵又一阵剧烈的震动之后，龙头石雕上的一颗牙齿被震落下来，露出了里面的通道。沿着万里龙道一直走到最深处，圣等人见到了海盗首领和喽罗们，他们当然不是三个魔法师的对手,很快便败下阵来。

“哈哈哈哈——”头顶上传来一阵狂傲的长笑声，“我还以为是谁呢，原来是几个小毛孩，不过你们的魔力已经很了不得了。”说话的是一个戴着面具的男人，看海盗们对他毕恭毕敬的样子,他的地位想必很重要，在三个人的合力猛攻之下，面具男也输了,他面有愠色地说：“不好,被玛多蕾努伤到的地方又开始疼起来了，今天先放你们一马,我们撤退！”之前为大家提供海盗据点所在地的海獭跑了过来,向面具



男邀功道："卢布大人,我能成为一个合格的海盗了吗？""还差得远，你不适合当海盗，放弃吧！"海盗头领说完，率领着海盗喽罗们拥着面具男从后门出去，驾驶着飞船逃跑了，而冷冻机器则被留了下来。

面对巨大的冷冻机器，卡费拉特胸有成竹地说自己能把它停下来，只见他上前几步，双手飞快地操作着，看上去是很内行的样子，可惜完全无效。卡费拉特恼羞成怒地狠狠踢了机器几脚，似乎还觉得不解气，又用身体撞了几下，结果把鼠标给撞落了下来。一阵巨大的轰鸣声过后，水之星的两极喷涌出巨大的水柱，冰雪消融了，水之星终于恢复了原来的样子。

大家带着冷冻机器上掉落的鼠标去找矮人工匠们，工匠们告诉他们这个鼠标本来就是魔导火箭的零件，修复之后的魔导火箭终于可以自由选择目的地了，只是暂时还不能前往火之星而已。听了关于玛多蕾努老师失踪三个月的事情之后，曾卡德建议大家去风之星的警察学校打探消息，向警署报案的话，也许还可以得到宇宙警察们的帮助。事不宜迟，圣等人告别海獭村的众人，登上魔导火箭向风之星出发。



这一次火箭顺利地降落在风之星的警察学校,学校通过一条公路与镇子相连，当大家想通过这里前往镇上的时候，却因为交通事故而被堵在了路上。一个中年男子的车被一块巨大的岩石压住，车顶想必是相当结实了，没有被砸出凹坑来，巨石还来回微微摇晃着，中年男子显得手足无措。这种事情让卡费拉特来处理当然最适合不过了，土魔法引起的震荡让巨石的晃动越来越强烈，最后终于坠落了下去。中年男子连连表示感谢，开着车走了，可是却不小心撞车，被呼啸的救护车送进了医院，真是不走运的家伙。

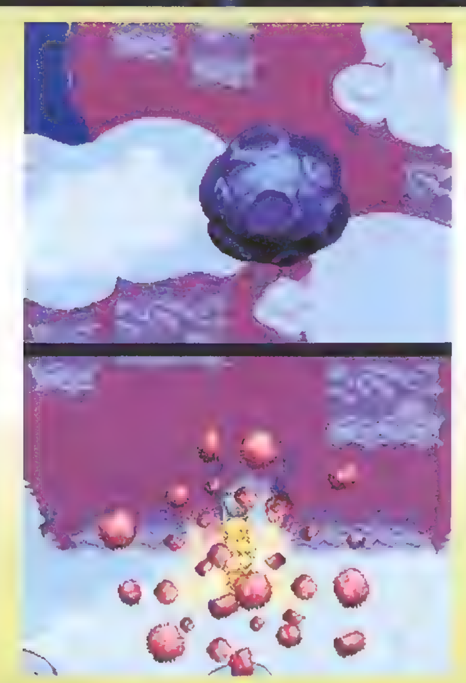
紧邻学校的镇上有警署，大家决定先去警署报案，希望宇宙警察们能协助搜寻玛多蕾努老师。但是警署的家伙们却让大家很失望，案件登记的时候互相推诿，连警察署的代理署长也闪烁其词百般推托，佳丝敏一怒之下带头离开了警署。

刚一走出警署的大门，就有一个猫耳族的女孩帕菲拦住了圣等人，她要求大家帮她找一本丢失的书，接着把大家带到了一栋大房子里。圣在房间的角落里发现了猫耳族女孩要找的那本魔导书，刚想翻开看看内容的时候，女孩冲过来一把抢走书抱在怀里："不行，你们不能看这本书！看过这本书的人都会死去，除了吉恩・雷欧和玛多蕾努以外。"玛多蕾努？圣确定眼前这个女孩说出了他们一直在寻找的老师的名字，她显然知道一些什么事情，但是没等圣追问她，女孩就转身走了，留下一句："这个房间里的东西，你们看上什么的话就尽管拿走吧！"

这次踏出大门之后，拦住他们的是一名宇宙警察："你们在这里干什么？这里是吉恩・雷欧大人的实验室，禁止随便进入！"仔细一想，之前确实有个宇宙警察守在大门口，看来圣他们和这个倒霉蛋一样被猫耳族的那个女孩摆了一道。私闯禁地可是犯罪，眼看圣等人就要被逮捕的时候，那个宇宙警察的对讲机响了起来，看来是有什么人从警署逃脱造成了骚动，警署正在调动警力追捕逃犯。倒霉蛋想了想，还是决定遵从上级指示去追捕逃犯，刚跑开两步，又折回来塞给圣两块钱，神神秘秘地说："这是给你们的封口费，刚才的事情不要对任何人提起，知道吗？"三个人给两块钱的封口费吗？汗……

一行人匆匆离开实验室，却正巧撞见慌慌张张跑来的恰伊，大家还没来得及说上几句话，恰伊又慌慌张张跑开了，原来他就是警署要追捕的逃犯，这到底是怎么回事呢？眼看几个宇宙警察沿着恰伊逃走的方向追了过去，圣他们也决定去找恰伊，便尾随警察们出了镇子大门。大门外一片荒野，一个兔耳族的男孩子迎着他们走过来："请问你是圣吗？我是恰伊的朋友，他托我转告你们，在南边的兔耳族村落见面。"看来恰伊得到了这个男孩子的掩护，顺利地摆脱了警察们的追捕。

兔耳族的村落在风之星的最南端，唯一一条通往那里的道路被警察封锁了，为了追捕恰伊，他们竟然不惜出动了坦克，硬闯过去是不可能了。三个人在徘徊间，无意瞥见那块被卡费拉特震落的巨大石块，那块石头正在高高的山崖顶上，随着风一晃一晃，看上去非常危险，随时有可能掉下来酿成灾祸。既然如此，不妨利用一下这块石头吧，卡费拉特再次用土魔法把石头震落下来，巨



大的石块卷着尘土向堵在路口的坦克呼啸而去，宇宙警察们一看大势不妙，纷纷逃命去了，坦克被石头碾个正着，瞬间化为了一堆废铁，圣他们和兔耳族男孩趁机通过了这个路口。

虽然宇宙警察学校紧邻的镇子非常豪华，但是同在风之星上的兔耳族的村子却看起来贫困落后，刚才那个兔耳族男孩一看到圣来了，就高兴的为他们带路，一边走一边说："你们来啦，欢迎欢迎，别看我们村子现在这样，我可是攒了两百万打算开一间店哦，为了振兴我们村子，也为了让我老爸开心。"说到这里，他不好意思的笑了笑。恰伊已经在男孩家里等着大家了，虽然不知道这两人是怎么相识的，不过看起来他们的感情已经非常好了。

"你们总算来了！"恰伊跳了起来，显得非常激动，佳丝敏按住了他："好了好了，你到底做了什么才会被警察们追捕呢？听他们说你拿走了警署的重要文件？"恰伊从怀里掏出一张纸，塞给卡费拉特："先不多说了，你们看看这个，把它读出来。"恰伊拿到的这张纸上记录着一些被逮捕的魔法师的名字，卡费拉特按照顺序读下去，第四个名字赫然是玛多蕾努！"天哪！"这次是佳丝敏跳了起来："玛多蕾努老师！玛多蕾努老师为什么会被宇宙警察们逮捕呢？到底发生了什么事？"

"看看旁边的这个名字。"恰伊指着纸上玛多蕾努老师的名字旁边，"这是亲手逮捕老师的人,他是宇宙警察最高武术指导！"突然而来的事实让大家都摸不着头脑，为什么会发生这样的事情呢？现在还是要采取一些行动比较好，兔耳族男孩还有一些话跟恰伊说，圣等人就先在屋外等候，偏巧这个时候警署的代理署长和美艳的女助手出现了，他们利用飞行器从没有屋顶的空中直接降落在恰伊面前。"找到你咯，山椒鱼小男孩！"女助手一把提起恰伊的衣领，把他拎了起来，直接飞走了，代理署长则向圣等人宣告根据XX法律第XX条，有权就地处置他们，然后便迫不及待地动起手来。

比起宇宙海盗，警察的水平显然更高一筹，但是经过这段时间的磨练，圣他们岂会轻易输掉，面对自己无可奈何的对手，代理署长暴怒起来。接下来的事情出乎所有人的意料，男孩的父亲突然拿起储蓄罐，毕恭毕敬地放在代理署长的脚下，然后跪下来哀求道："署长大人，这些孩子们不懂事，您大人有大量，请别跟他们计较，这两百万还请您笑纳。""爸爸，你为什么要……"男孩的话还没有说完，他的父亲就一把按住他，不让他继续说下去了。代理署长倨傲地看了一眼脚下，拿起储蓄罐掂量了一下，很不耐烦地挥挥手："我岂会跟这帮小鬼一般见识，今天先放你们一马，以后小心点！"

送走了这个瘟神一般的人物，男孩的父亲长舒一口气，但是男孩的眼泪已经夺眶而出："爸爸,你怎么能这样！我们多辛苦才存起来两百万，就让这样的蛀虫拿走了！这下子店没了，怎么办！？"圣他们终于明白为什么两个村镇看起来差别那么大了，原来是那帮宇宙警察大肆搜刮的结果，事情变成了这样，他们也有一部分责任，想到这里,大家上前去安慰伤心的男孩。男孩哭了一会儿，终于平静下来，他擦了擦眼泪说："算了，钱没了可以再存，重要的是必须救出恰伊，他是你们的朋友，也是我的朋友，我想大占星师应该能帮上这个忙。"

男孩所说的大占星师出现在大家面前之时，所有人都大为诧异——眼前看到的明明是一根普通的树枝而已，不过这根树枝却开口说起话来："各位请不要惊讶，我的身体历经千年已经灰飞烟灭，现在是寄宿在这树枝之上，让我来为你们指引方向吧。"圣等人跟随大占星师到了他的居所，透过一块巨大的绿水晶，他们看到了不远的未来即将发生的事情，按照刚才的景象去做，应该可以顺利地救出恰伊吧。

在兔耳族村子门口，有一个垂钓的矮人，对于宇宙警察们的斑斑劣迹，他是了然于心的，因此当圣找到他的时候，他给了圣忘却的钟表，利用这个钟表，可以制造出一段让人失去记忆的时间,这正是救出恰伊的最佳时机。努力压抑着忐忑不安的心情，大家再次来到警署，趁着警署里所有人在失去记忆的时间里发呆的时候，圣在三楼找到了恰伊，他被关在了一个箱子里面，看起来像是要运送到什么地方去的样子。在又黑又窄的地方关了半天，恰伊重见天日的时候险些激动得迸出眼泪来，不过此地不宜久留，大家加紧脚步离开警署，向停放着魔导火箭的地方赶去。

可以想象，当恰伊见到魔导火箭的时候，跟卡费拉特当初一样惊讶万分，佳丝敏当然也不忘炫耀一下自己被尊称为勇者大人的事情，下一个目的地是木之星，与曾卡德离别之前，他提到过木之星上的海盗活动非常猖獗，也许会有什么线索吧。

当魔导火箭缓缓下降时，从下方飞来一波又一波箭，看来大家是不太受这里的人们欢迎了。火箭的门一打开，佳丝敏就冲了出来，然后看见两个漂亮的猫耳族女孩站立在不远处，定定的看着火箭和从火箭上下来的人，他们看了一会儿之后,就掉头跑走了，大概是不想与佳丝敏交谈吧。

木之星到处都是茂密的森林，放眼望去到处都是美丽的绿色，身处这样的美景之中，简直让人心旷神怡，但是大家悠闲的心情被一声惊叫骤然打破。佳丝敏率先循着声音来源跑了过去，刚才的两个猫耳族女孩遇到了魔兽，其中一个白衣女孩被魔兽叼着衣服凌空提了起来，她拼命地挣扎着，而另一个红衣女孩则发出了刚才的惊叫。木之星上怎么会有魔兽袭击普通女孩呢？大家来不及想这个问题，就对魔兽发起了攻击，在四人努力合击之下，魔兽终于动弹不得了。

“谢谢你们出手相救，但是这只魔兽是海盗们豢养的家伙，它的生命力非常顽强，如果就这么放任不管的话，过一会儿它又会继续活动的。”红衣女孩向大家表示感谢，而从魔兽口中脱险的白衣女孩依然保持沉默，只轻轻地掸着衣服。海盗们在木之星的活动果然猖狂啊，居然豢养这么危险的东西，任凭它们危害人们的生命安全，但是要怎样才能彻底解决掉它呢？百思不得其解之时，白衣女孩轻启双唇，迅速地念出几句魔咒，地上的魔兽瞬间炸裂开来，这下是被彻底解决掉了。“小姐，你怎么又用魔法了呢？不是说好不能在别人面前使用魔法的吗？”红衣女孩看起来非常焦急，像是被圣等人看到了什么不该看的事情，慌忙地拉着白衣女孩头也不回地走了。

沿着森林间的小路一直走，众人找到了猫耳族的村落，而且还在这里见到了失散的同学之一，只是这次的重逢实在让人高兴不起来，因为珀默多洛被反剪双手绑在了一个木制高台上面，还有手持长矛的男子负责看守，不让众人靠近。走访了一些村民得知，在这里魔法师被视为不祥之人,而像珀默多洛这样的外来魔法师，一旦被抓住之后就要成为用来献给海盗的祭品。

负责看守的人非常尽职，圣他们也只能隔着高台四周的木栅栏跟珀默多洛交谈，他和卡费拉特、恰伊、修卡分别乘坐火箭离开魔法学校之后,他和修卡两人的火箭都坠落在了木之星上，自己不幸被猫耳族抓住之后，完全失去了修卡的音信,因此他担心修卡现在还迷失在木之星广袤的森林里。

也许去向村长说明情况之后，村长会下令释放珀默多洛吧，到时候就算不得不离开这个村子也可以，抱着这样的想法，一行人踏进了村长家。出乎意料的是，大家在村长家看到了之前遇到过的两个女孩子，原来那个白衣女孩就是村长的宝贝女儿，既然刚才有恩于她，想必商量起来应该更容易才对。红衣女孩主动跟大家打上了招呼，并再次为刚才的事情表示感谢，白衣女孩仍然一言不发，全神贯注地看着地上花盆里的一株小苗。

圣向村长说明来意之后，村长并没有立即放人的意思，一个猫耳族男子走上前去跟村长耳语几句之后，村长就打发大家去旅店住上一晚，自己跟那个男子进到里屋去商量着什么事情。白衣女孩突然起身跑了出去，站在木制高台下看着珀默多洛，不知道是在思考着什么，还是只是纯粹的发呆。

这个村子里的旅店住起来还算舒适，大家美美地睡了一觉，只可怜了珀默多洛一个人在外面受苦。一走出旅店，众人就警觉村子里的气氛有点不对，村民们之间有一点小小的骚动，原本被绑在高台上的珀默多洛本应该是插翅难飞，但是现在那里却空空如也了。一夜之间祭品就凭空消失，村长肯定紧张了，如果海盗们怪罪下来，会为村子带来怎样的灾难啊。到底是谁放走了珀默多洛，难道会是那两个女孩做的？

几声恐惧的尖叫让紧张的气氛更加绷紧，一个人被远远地扔了过来，重重地摔在了地上，紧接着又是一个人被扔了过来，摔在了刚才那个人的身上。两人都是这个村子的村民，于是其他人过去将他们抬了起来，却发现一只魔兽正逐渐逼

近过来，海盗的帮凶又开始肆虐了。村长大概吓得腿都软了，别说赤手空拳了，就算装备了弓箭和长矛，村民们也显然不是魔兽的对手。

圣等人义不容辞地站了出来，无情地向魔兽发动攻击，很快就让那个家伙无力挣扎了，倒下的魔兽又炸裂得粉碎，两个女孩走了过来，刚才白衣女孩再次使用了魔法，彻底解决了那只魔兽。村长的脸色瞬间变得惨白，他瘫坐在了地上,痴痴地念叨着：“完了，都完了。”白衣女孩当众使用了魔法，就等于公开承认自己是魔法师,面对村民们复杂的目光，村长无力地说：“不是的，不是的，我女儿不是魔法师……”

“其实我们都知道你女儿是魔法师的事情。”一个猫耳族男子带头说，“但是我们不介意这个,我们不能容忍的是身为村长的你对我们说谎,企图骗过我们大家。既然你到现在还不肯悔改，那么很抱歉，请你带着女儿立刻离开村子，你已经没有权利继续在这里生活了。”村长现在面如死灰，还想做最后的挣扎：“不，不……这里是我出生和成长的地方，如果让我离开这里，我还能有什么地方可以去呢？”愚弄大家的代价是沉重的，村长说什么也不可能被留下来了，他只好带着女儿和红衣女孩黯然离开。

为了寻找失踪的珀默多洛和修卡，大家也离开了猫耳族的村子，进入了地形错综复杂的密林。在森林深处，圣等人又找到了一个山椒鱼族的村子，不，与其说是村子，不如说是地下洞穴更贴切一点，村长和两个女孩子现在也暂时栖身在这里。白衣女孩已经沉沉入睡，红衣女孩显得心事重重，村长希望红衣女孩代替自己的女儿去成为海盗们的祭品，让她陷入两难境地。

大家也在山椒鱼洞穴里休息了一晚，意外的是第二天醒来之后，村长的女儿已经不告而别，只身一人去找海盗了。村长又受了一次重重的打击，不过能有这样一个正直的孩子当女儿，也是一件很幸福的事情啊，不知道他何时才能感悟到这一点。离别村长之后，大家从洞穴另一头出去,外面仍然是望不到边的森林。

在层层的密林之间，众人终于找到了一扇有卫兵把守的大门，看起来这里就是海盗们的据点了，守门人看到几个孩子走近之后，对他们摆摆手：“这里不是小孩子玩的地方，走开走开！”被卫兵这么一说，从正面进入是不可能了，只能寄希望于找到这个据点的其他入口了。

不巧的是在大家的必经之路上，一只超级高大的猩猩路霸一样坐镇路口，任谁接近都摆出一



副龇牙咧嘴的凶悍样子，好像在宣告任何人都不准侵占自己的地盘。本着爱护野生动物的原则，大家没有对猩猩使用魔法攻击，而是略施小计，用土魔法震落了旁边树上的香蕉，轻易地把猩猩引开了，那家伙还一边吃香蕉一边快乐的哼哼。

狡兔三窟，海盗们的据点显然不可能只有一个入口，所以众人顺利找到据点后门是情理之中的事情。“哟，你们也找到这里啦！”珀默多洛的声音从后方传来，看来他也很有一套啊，看起来并没有大费周章就自己一个人找到了这里。不过这家伙却不肯跟大家一起行动，说要比大家先找到“迷路的孩子”，就抢先冲进门去。

在海盗们的这个据点里，一个熟悉的身影出现在大家眼前，她熟练地操纵水魔法，逼退了围攻她的几个海盗，手法干净利落，不愧是魔法学校的优等生修卡。“啊——！你们竟敢对我的女人动手，我绝对要让你们好看！”珀默多洛这个家伙，居然大言不惭地称修卡为“我的女人”，还真是士别三日当刮目相看啊……珀默多洛挺身而出与海盗缠斗在一起，一边打一边掩护修卡撤退，可惜的是修卡并不领情，她向着远离大家的方向跑了过去。

圣等人刚想追上修卡的时候，海盗喽罗们就截断了去路，大家不想浪费太多的时间在他们身上，便速战速决打得他们爬不起来。修卡跑去的

方向是海盗们的飞船所在地，在那里，海盗首领正押着猫耳族村长的女儿上飞船，修卡大概是想要救她，所以才一路追了过来。看到四个魔法师出现在自己面前，海盗首领显得不慌不忙，因为他有魔兽为自己压阵。

珀默多洛及时赶到加入了对抗魔兽的队伍当中，这只魔兽很快也倒在大家脚下了，海盗首领一看大事不妙，一推女孩说："上船！小的们赶紧出发，目标火之星！"飞船缓缓升了起来，修卡看准时机勇敢地向船上跳去，而当大家反应过来的时候，飞船已经远离起飞地点了，没有办法再阻拦下来。珀默多洛只能眼睁睁地看着修卡离自己越来越远，越来越远……

大家都已经累坏了，在想办法去往火之星之前，先回到猫耳族村子的旅店休息。半夜里，珀默多洛辗转难眠，终于忍不住说出声："我们到底要怎样才能去火之星救回修卡呢？"佳丝敏睡得正香，喃喃地说："别担心，我们有魔火箭啊。"珀默多洛突然从床上坐了起来，大声喊着："大家醒醒，别睡了，告诉我魔火箭是怎么回事？喂，快醒醒！"被他这么一喊，圣被吵醒了，就带着他去看了停放在森林里的魔导火箭,大致讲了一下遇到他以前发生的事情，而佳丝敏还雷打不动地睡着呢。

第二天早上，大家都起床的时候，珀默多洛还沉浸在美梦里呢，叫都叫不醒，卡费拉特叫了他几声之后，发现这个方法行不通，便后退几步,猛地向床撞了过去，把那个贪睡的家伙从床上撞落下来。珀默多洛一睁开眼睛，就活力十足的跟大家打起招呼，好像完全不记得昨天半夜里是谁害得大家睡不安稳了。

要让魔导火箭能够飞往火之星的话，果然还是应该去找造船工匠的矮人们才行啊，因此魔导火箭载着五个人向水之星出发。一下火箭，众人就在海滩上遇到了矮人工匠，他敏锐地猜到了大家的来意，改造火箭也不是不可以，但是需要一样重要的东西，否则连他们也无能为力，这样东西就是水之星上的秘宝。

为了打听关于秘宝的消息，大家打算去水之星的海獭村走访村民，令人意外的是村子里居然聚集了不少宇宙警察，把门的警察看到来人不是海獭一族，就不让他们通过。好在大家的老相识曾卡德也在村子里，在他的帮助之下,两个警察骂骂咧咧地走开了，为了发泄自己的不满，他们还蛮横地撞倒了迎面走来的村民。在曾经丢失过工具箱钥匙的村民家里，大家向曾卡德说明情况，他稍微思索了一下，认为大家要找的秘宝大概在村西的大岩洞里，但是一旦进村之后，不是那么容易能够离开的，曾卡德决定再帮一次忙。

靠近村子西面出口附近的地方有两个宇宙警察，曾卡德走过去，故意指着旁边的一堆珊瑚说："喂，你们怎么不好好搜查？这堆珊瑚明显很可疑，你们给我仔细检查一下。"两个警察面面相觑，想不出珊瑚能有什么问题，不过又不能拒绝曾卡德，就只好在珊瑚前认真地看了起来，趁着他们背对村西出口的时候，圣一行人偷偷地溜出了村子。

沿着路没走几步，就到了大岩洞门口，这里已经有一帮海盗了，岩洞的入口被大片的海草堵得严严实实，海盗首领正指挥着手下们努力拿刀砍去海草，喽罗们一边砍一边说："可恶，太难弄，破草生命力怎么这么旺盛！"曾卡德也沿着路找了过来，看到海盗们在这里，他也觉得相当惊讶，他们几乎算是在警察眼皮底下活动了，那帮饭桶警察们居然没有一个人察觉到。

"嘎哈哈哈——"一声长笑声传来，圣马上就知道是那个面具男卢布又出现了，大家四下张望寻找他的身影，卡费拉特首先找到了声音来源，面具男一向喜欢以居高临下的姿态示人，所以他理所当然地出现在岩洞顶的断崖上。面具男几下跳了下来，站在几个海盗身前，看来是打算绝不让圣等人干扰海盗们的意图，曾卡德说："你们先想办法拖住海盗们，我马上回去请求增援，努力把他们一网打尽。"

面具男为了一雪前耻，主动向众人发起攻击,看来这段时间他的伤势差不多都养好了，比起上次交手之时又强了不少，大家的压力又增加了不少，不过人多力量大，在五个人的无间配合下，面具男只能接受再次被打败的结果。曾卡德带领着几名宇宙警察及时赶到了，可疑的是那几个警察一见面具男就失声说道："卢布大人受伤了！"卢布大人？宇宙警察居然这么称呼面具男,他们自觉失言，急忙掩饰道："宇宙海盗卢布因触犯多条法律，现将其逮捕，押送候审。"一架飞碟形的飞行器相应呼叫而来，押送着卢布走了，剩下的几个海盗也被宇宙警察们三三两两的押走，抓捕到了海盗里的大人物，曾卡德显得非常高兴。

面对长满海草的岩洞入口，大家要想办法完成海盗们刚才未完成的工作才行，要除去刀都砍不断的坚韧海草，就只能一把火把它们烧尽

了。玩火可是珀默多洛的特长，虽然留级也是他的特长，不过在火魔法的运用方面他可不落后，熊熊大火过后，海草变成了灰烬，露出了岩洞入口。

沿着洞里的小路直走，大家的去路被一块巨石堵住，对这个障碍物，土魔法无法撼动它，风魔法无法搬运它，恰伊注意到巨石上有一棵小小的幼苗，便诵起了木魔法的咒语。幼苗开始迅速生长，眨眼间变成一棵参天大树，巨石从当中裂开成两半，露出了后面的通路，植物生长的力量还真是惊人。

矮人工匠要大家找到的秘宝就在岩洞的尽头，它闪烁着神秘的银色光芒，圣走上前去取下秘宝,正准备离开岩洞的时候，四个海獭族的村民拦住了众人。“绝不允许你们带走秘宝！”“这是水之星最后的秘宝了，它是属于我们的！”虽然擅自拿走秘宝确实不好，但是大家确实很需要它，却又不能对村民们武力相向，否则就跟海盗们的行径一样了。

双方僵持不下的时候，一个海獭族的女孩大声说：“你们不觉得羞耻吗！？”四个人都一愣，转过头去看，女孩怒视着他们：“那些海盗原本都是我们村子里的人，你的哥哥，还有你，你的爸爸，他们都去当了海盗，简直把我们一族的脸都丢尽了！你们难道不觉得羞耻吗？你们难道不想洗刷这个耻辱为我们一族恢复名声吗？”



四个男人你看我，我看你，谁都说不出一句话来，女孩继续说：“这些人虽然不是我们一族的人，不是我们水之星的人，但是他们不仅拯救了水之星，而且还勇敢地对抗海盗，难道他们不比你们更有资格拥有秘宝吗？”令人尴尬的沉默没有持续多久，其中一个男人终于下定决心：“你说的对，我愿意让他们拿走秘宝。”然后掉头离开，另外三个人纷纷说道：“我也是。”相继离开了岩洞。

大家带着秘宝回到海滩上，找到矮人工匠，等待片刻之后，魔导火箭改造完毕，这次终于能够前往火之星了，矮人们真是帮了大忙啊。在木之星上的时候，圣一行人曾经拜访过一位女占卜师，她说过他们将在火之星与寻找之人重逢，这个预言能实现吗？

魔导火箭缓缓降落在火之星上，这里的地貌环境与其他几颗行星真是有天渊之别，目所能及之处全是暗红色的岩浆岩，炽热的岩浆顺着河床流淌，让人感到莫名的焦躁。还没有走多远，眼尖的佳丝敏就看到了修卡的背影，她居然和两只魔兽站在一起，对它们吩咐着什么，魔兽似乎听懂了似的点点头，留在原地，任凭修卡独自一人行动。

珀默多洛激动起来，迫不及待地向修卡的方向追了过去，原来她是进入了罐子一族的村落。罐子一族生活在火之星已经非常久了，他们即将迎来两百年一次的流星祭，由于罐子一族无法像其他种族一样通过自然繁殖来增加数量，所以流星祭是他们迎接新生命的重大典礼。

圣一行人在村子里见到了修卡，可是她对大家非常冷淡，当大家询问她在干什么的时候，她只是冷冷地说：“你们不要干涉我的事情！”然后就一个人继续忙她的事情去了，她的态度让珀默多洛非常失落，之前明明是那么拼命地想要找到她，又是那么拼命地想要保护她，却遭到了这样的对待。

村子里突然开始骚动起来，修卡抱着罐子结界师从屋子里冲了出来，看来她是想强行带走结界师，几个罐子村民上前去阻拦，由于身材上的巨大差距，根本就拦不住修卡。眼看修卡带着结界师扬长而去，大家的心理充满了不祥的疑云，魔兽是海盗豢养的东西，而修卡带着魔兽一起行动，难道说她已经成为海盗的帮手了吗？她抢走结界师到底想要干什么呢？

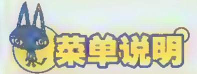
GITAROO MAN Lives!

PSP	KOEI	2006.06.08
	RAG	1~2人/4800日元
吉他少年 现场表演!	记忆容量128KB	

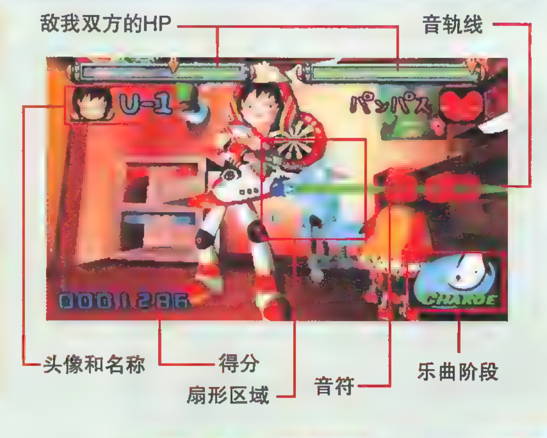
U-1是游戏的主角，他是游戏中的英雄。但是，在实际生活中他是一个很失败的人。每次面对梦中情人Pico，他都会非常尴尬的脸红。他的情敌Kazuya是个聪明帅气、富有，并且非常擅长滑板的男孩。所以U-1见到滑板会非常害怕，而出丑的U-1则会遭到Kazuya在一旁的嘲笑……

但是，U-1身边有一个忠诚的朋友，一只叫做Puma的小狗。它和其它狗的不同之处是会说话。其实，它的真正身份是吉他星“Gitaroo”使者。当它变身为古怪的机器狗AC30时，就会赋予U-1吉他星吉他，这时U-1就变成了使用“Gitaroo”力量的强大的吉他星人。

游戏操作	
摇杆	控制方向
×○□△	点击节奏/躲避攻击



Single Play	单人模式
Multiplay	多人模式
Theater	动画欣赏
Jukebox	音乐欣赏
Collection	收集菜单
Mode	难度设置
Load	读取进度





整个游戏共有两种操作方式：

（1）屏幕中间一个点，一条音轨线出现后，使用摇杆转动一个扇形区域到这条线位置，然后根据线上出现的节奏条按×○□△中的任意按键即可。当线条移动时，要控制摇杆跟随线条的移动，同时别忘了按对应的按键。按键的时机越



可能我和家长们有代沟，让他们认为玩游戏是一种休息而不是玩物丧志，一个字——难！（王铭君）
男，18岁，河北省固安县第一中学高二（1）班，065500

准,得分越高。

（2）屏幕四周出现按键图标时，移动到中心位置的点时，按相应的按键即可。按的时机越准，得分越高。





首先这是一个音乐游戏，每一关都是一首曲子。每首曲子分为几个部分，分别是：



第一阶段：回复（Charge）。

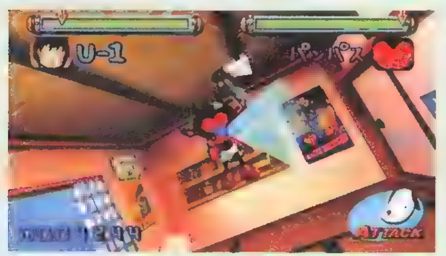
操作方式为（1）。

游戏每关开始主角的HP都不多，要在Charge部分弹奏曲子进行回复HP。Charge部分的玩法和攻击相同，但是只能回复HP，而不能对敌人造成伤害。演奏成功的音符越高，恢复的HP越多。

第二阶段：攻击（Attacking）。

操作方式为（1）。

顾名思义，就是使用吉他演奏节奏攻击对手。演奏成功的音符越多，对敌人造成的攻击越多。演奏错误会对自己造成伤害。



第三阶段：防御(Defending)。操作方式为(2)。

敌人对主角进行攻击时，就会进入防御阶段。屏幕四周出现音符向主角打来，按对应按键把它们弹开，进行防御。按键的准确性越高，受到的伤害越低。但是防御操作不能给对手造成伤害。

第四阶段：结束（Final）。

操作方式为（1）。

和对手较量到最终时刻就会进入最终阶段。这个阶段和攻击阶段没有大的不同，只是由于即将终结对手，所以歌曲通常会变得比较快，非常好听，相当于高潮部分。

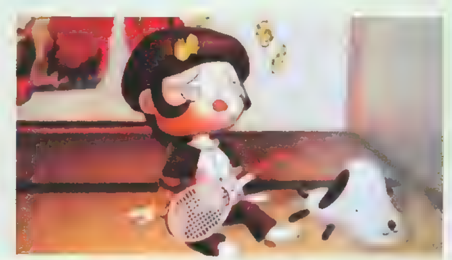
得分：根据按键的准确性，音符上会出现Miss、OK、Good、Great字样，从低到高的显示出玩家每一次按键的水平。根据玩家按键准确性的表现，每关最后会给出评价，最低评价为E，最高评价为S。评价越高，在“收集选项”中开启的角色介绍越多。

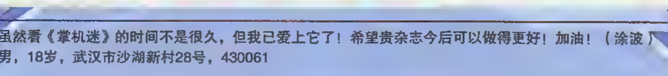


0 训练关

■地点：U-1的卧室

■对手：无





虽然看《掌机迷》的时间不是很久，但我已爱上它了！希望贵杂志今后可以做得更好！加油！（涂波）男，18岁，武汉市沙湖新村28号，430061

■武器：无
■曲名：无
■风格：普通
■困难度：☆☆☆☆☆

游戏开始的训练关。小狗扔给U-1一把网球拍，让他当吉他就开始了练习。曲子非常简单，跟着提示按键，熟悉一下操作就可以了。

1 小红魔

■地点：U-1的卧室
■对手：小红魔Panpeus
■对手的武器：斧状吉他
■歌名：Twisted Reality
■曲长：3:28
■风格：轻摇滚
■困难度：★☆☆☆☆



练习完的U-1头昏脑胀，这时小红魔出现。正在害怕之际，小狗Puma变身，并且扔给U-1一把吉他，战斗就这样开始了。这首曲子也比较慢，是一首很好听也很好弹的曲子。第一遍玩这个游戏的时候，不要太在意演奏的准确性，这关还是以练习为主。熟练后很容易得到A评价。

2 圆盘机器人

■地点：闹市区
■对手：圆盘状机器人Flying-O和他的部下
■对手的武器：综合效果器
■歌名：Flyin' To Your Heart
■曲长：3:59



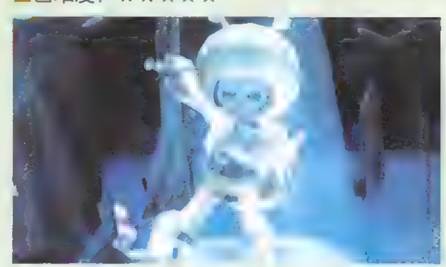


■风格：日式Techno歌曲
■困难度：★☆☆☆☆

U-1在街上遇到了心仪的女孩Pico，但是却被对手Kazuya戏弄了。这时天空中出现圆盘机器人，U-1和他的部下展开了战斗。歌曲开始的速度很快，明显比第一首曲子难。但是坚持住，仔细观察音符走向，不难将对手干掉。

3 蜜蜂先生

■地点：森林深处
■对手：Mojo King Bee
■对手的武器：小号
■歌名:Bee Jam Blues
■曲长：4:22
■风格：布鲁斯和迪斯科，并且融合了Fusion
■困难度：★★☆☆☆



干掉圆盘机器人后，U-1落到了闹市区不远的深林中。这时太空某处一个基地中出现了一个长相类似Kazuya的人，他在监视着U-1的行动。而这时U-1在森林深处和小狗碰到了蜜蜂先生。

首先，这首曲子的对手没有使用吉他，而使用了小号。听上去会使人比较烦躁，尽量不要被其干扰。其次，这首曲子比前面的都长，歌曲长达4:22。

4 大飞鲨

■地点：扭曲太空
■对手：巨型机器鲨鱼Ben-K



■对手的武器：无
■歌名:无名
■曲长：1:55
■风格：鼓和贝斯
■困难度：★★☆☆☆

打败蜜蜂先生后，小狗用眼睛发出投影，然后找来一架奇怪的飞船，二人驾驶飞船飞向太空。与此同时，那个监视U-1的神秘男子派出了机器鲨鱼攻击U-1的飞船。

这关的场地是一个很古怪的地方，是一个有些类似黑洞的太空。对手巨型机器鲨鱼Ben-K追赶主角的飞船，所以都是防御操作。音乐节奏也很古怪，充斥了大量的鼓和贝斯节奏，玩起来非常紧张。并且很可能游戏第一遍进行到这里，会觉得难度上升了不少。由于曲子时间很短，只要集中精神找到节奏感，看准攻击来的节奏按键，也并不难过去。

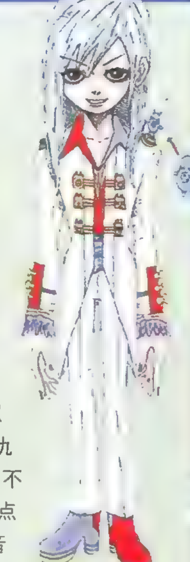


5 鲨鱼机器人

■地点：太空站
■对手：鲨鱼Ben-K的变形形态



■对手的武器：转盘机
■歌名:'Nuff Respect
■曲长：4:51
■风格：带些Techno节奏的Jamaican/Rastafarian
■困难度：★★★☆☆



U-1驾驶飞船穿过空间隧道落到了一个太空站上，鲨鱼变形为机器人和U-1操作的飞船机器人展开战斗。

鲨鱼Ben-k变形成为机器人，所以这次可以狠狠地攻击它，进行复仇了。曲子比较长,节奏也不快，所以战斗比较慢。难点是整首曲子中有大量的长音符，掌握音符节奏就比较困难，一不小心很容易断开。使用摇杆跟随节奏时，首先要稳，节奏线条拐弯时不要提前转动摇杆，而是要跟随它一起移动。

6 美丽的女孩

■地点：Gitaroo星球的海滩边上
■对手：漂亮的女孩Kirah
■对手的武器：无
■歌名：The Legendary Theme（木箱琴版）
■曲长：2:39
■风格：普通
■困难度：★★☆☆☆

神秘男子Zowie和U-1对话，然后驾驶飞船和小狗返回海面小岛。但是在即将着陆的时候，飞船发生了故障。U-1爬上岸在海滩不远的树下休息，这时一个美丽的女孩来到了U-1的身边……

上面激烈的太空战斗结束后，来到这个平静的，没有战斗的关卡。海滩旁的U-1并没有变身



我想编辑们日日夜夜肯定是工作繁忙，在此我们作为读者向辛勤的工作者们道声好，毕竟有你们的努力，才有每一期的精彩内容。（方雄伟）
男，21岁，吉林省吉林市东北电力大学270#，132012

为吉他星人，而是要用一把木琴弹奏曲子打动偶遇的姑娘Kirah。和前面不同的是，这关一开始U-1的HP就是全满的，所以就不用回复了。因为没有战斗，所以也没有防御阶段。唯一就是演奏这首歌曲。曲子难度不高，静静地看着星空演奏这曲“传说主题”，最后姑娘Kirah会依偎在U-1肩膀睡去。

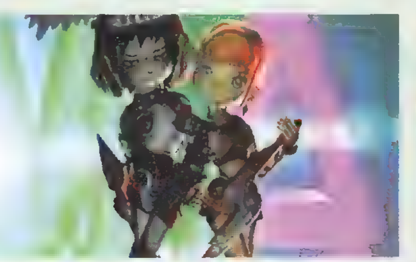
7 骷髅音乐家



■地点：Gitaroo星球的村庄
■对手：三个骷髅音乐家
■对手的武器：木琴（其实是它们的骨头）
■歌名：Born to Be Bone
■曲长：3:45
■风格：拉丁
■困难度：★★★★☆

一觉醒来U-1发现女孩和Puma都不见了。远处传来了Puma的叫声，U-1向那里奔跑，却掉进了敌人的陷阱。来到了吉他星基地，Puma被抓住吊了起来。大头领Zowie和U-1对话结束后，让手下三个骷髅音乐家上前向U-1攻击。

这是一首欢快的拉丁风格的曲子。开始主角的HP很短，小狗Puma被抓住了，不能变身攻击，只能躲避3个骷髅的攻击。这里的难度还是比较高的，第一遍玩的时候也许很容易失败。但是对乐曲熟悉后，坚持到Puma获得自由，就能够变身回复HP了。这首曲子弹起来很有趣，主要难度还是在开头，尽量完全回复HP，后面难度就小很多了。



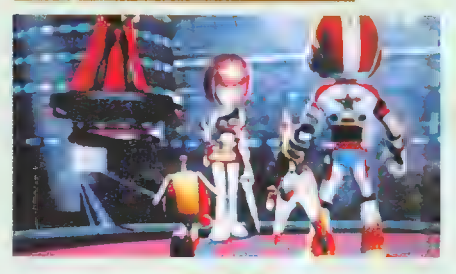
8 阴柔的男人

■地点：大教堂
■对手：一个酷似女人的男人Gregorio Wilehem III
■对手的武器：教堂
■歌名：Tainted Lovers
■曲长：4:07
■风格：激流金属
■困难度：★★★★☆

Puma被营救了出来，众人正在商议的时候，一个老者让U-1前往教堂。

这关是游戏以来第一个非常难的关卡。本关最初就给了两个回复阶段，但是第二个阶段几乎没用，那时HP应该是满的，或者几乎全满，所以第二阶段就白白地浪费掉了。后面就是完全的战斗部分，没有回复阶段了。这个酷似女人的Gregorio Wilehem III不停地叫喊他的妈妈，利用整个教堂的回声作为攻击手段，让人感觉非常古怪。不要被他的声音弄得心烦意乱，抓住音符攻击他吧！

9 Kirah



—— 第一阶段 ——

■地点：体育场
■对手：Kirah
■对手的武器：吉他
■歌名：Overpass





■曲长：1:51
■风格：摇滚
■困难度：★★★★☆

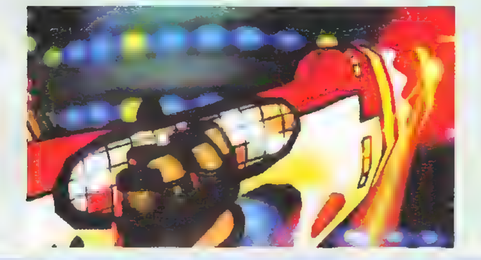
来到了大头领Zowie所在的体育场，大头领让一个凶狠的手下攻击U-1，原来她是Kirah，U-1在无奈的情况下和她展开战斗。

第一阶段Kirah就向主角发起了攻击，她的攻击速度非常快，第一遍游戏时不要指望完全弹对。等U-1再次觉醒后，就会进入第二阶段，而难度也低了下来。

第二阶段

■歌名：The Legendary Theme（电声版）
■曲长：3:20
■风格：软摇滚
■困难度：★★★☆☆

情节动画过后，进入回复阶段，然后进入战斗。这首曲子的难度比上次木吉他版要难一些，但是和其它曲子比也不算很难。由于曲调很容易让人记住，之前也弹过，所以很容易就能通



过。开始Kirah会弹奏即兴片段进行干扰，到曲子演奏过半的时候，她就会被主角打动，跟着主角一起演奏了。

10 吉他星大头领Zowie



■地点：星空之上
■对手：最终Boss，吉他星头领Zowie
■对手的武器：巨型吉他星机器人
■歌名：Resurrection
■曲长：3:55
■风格：重金属
■困难度：★★★★★



U-1用电声吉他演奏了海滩上打动了Kirah的“传说主题曲”，最终再次打动了Kirah，也让U-1获得了勇气。大头领Zowie身穿巨大的机器装备出现，被他的言语激怒的U-1再次变身。和他飞向太空展开最终之战！

游戏的最终关。虽然这首曲子节奏很单纯，但是速度很快，并且曲子也比较长，所以难度比较高。由于有多次回复，所以利用好了回复，并且少受攻击还是不难过去的。由于速度快，第一遍到这里时，玩家几乎是要靠感觉按键了。

通关后在标题菜单的Mode选项中出现Master难度。选择这个难度再选择单人模式，就会从第一关重新开始。歌曲的难度都大幅上升，每首曲子都达到了5星或5星以上的难度，非常困难，当然高手值得去挑战。

文、责/剑纹



怪物剥取资料

N代表普通难度，即村长任务和集会所3星以下；H是HARD难度，即集会所4星和集会所5星的任务；G代表G级任务，即集会所6-8星任务。

ランポス（蓝速龙）

ランポスの牙：N(45%)、H(25%)、G(25%)
ランポスの鳞：N(30%)、H(30%)
ランポスの皮：N(25%)、H(45%)
ランポスの上鳞：G(30%)
ランポスの上皮：G(45%)

白ランポス（白速龙）

ランポスの牙：N(29%)、H(29%)、G(29%)
ランポスの白鳞片：N(71%)、H(71%)
ランポスの白鳞：G(18%)
ランポスの白皮：G(53%)

ドスランポス（蓝速龙王）

ドスランポスの爪：N(55%)、H(54%)、G(37%)
ランポスの鳞：N(15%)、H(15%)
ランポスの皮：N(30%)、H(27%)
ドスランポスの头：H(4%)、G(8%)
ランポスの上鳞：G(20%)
ランポスの上皮：G(35%)

ゲネポス（黄速龙）

ゲネポスの麻痹牙：N(45%)、H(25%)、G(13%)
ゲネポスの鳞：N(30%)、H(30%)
ゲネポスの皮：N(25%)、H(45%)
ゲネポスの上鳞：G(30%)
ゲネポスの上皮：G(45%)
强力麻痹袋：G(12%)

ドスゲネポス（黄速龙王）

ゲネポスの鳞：N(30%)、H(10%)
麻痹袋：N(40%)、H(40%)
ドスゲネポスの皮：H(50%)、G(45%)
ゲネポスの上鳞：G(30%)
强力麻痹袋：G(40%)

イーオス（红速龙）

イーオスの毒牙：N(45%)、H(25%)、G(25%)
イーオスの鳞：N(40%)、H(30%)
イーオスの皮：N(15%)、H(45%)
イーオスの上鳞：G(30%)
イーオスの上皮：G(45%)

ドスイーオス（红速龙王）

イーオスの鳞：N(30%)、H(5%)

毒袋：N(40%)、H(25%)
ドスイーオスの皮：H(70%)、G(45%)
イーオスの皮：N(30%)
イーオスの上鳞：G(15%)
猛毒袋：G(40%)

カレオス（沙龙）

鱼龙**のキモ**：N(60%)、H(60%)、G(20%)
鱼龙**の**牙：N(15%)、H(2%)、G(2%)
沙龙**の**鳞：N(23%)、H(23%)
沙龙**のヒレ**：N(2%)、H(15%)
沙龙**の**上鳞：G(25%)
沙龙**の**紫鳞：G(9%)
沙龙**の**背**ビレ**：G(30%)
沙龙**の**桃**ヒレ**：G(14%)

ドスカレオス（沙龙王）

鱼龙**のキモ**：N(15%)、H(8%)、G(3%)
鱼龙**の**牙：N(15%)、H(2%)、G(2%)
沙龙**の**鳞：N(38%)、H(45%)
沙龙**のヒレ**：N(32%)、H(45%)
沙龙**の**上鳞：G(30%)
沙龙**の**紫鳞：G(20%)
沙龙**の**背**ビレ**：G(25%)
沙龙**の**桃**ヒレ**：G(20%)

モス（小猪）

特产**キノコ**：N(17%)、H(15%)、G(15%)
アオキノコ：N(45%)、H(50%)、G(40%)
モスの苔皮：H(4%)、G(10%)
モスの头：H(1%)、G(5%)

ブルファンゴ（野猪）

ファンゴの毛皮：N(62%)、H(56%)、G(53%)
ファンゴの头：H(5%)、G(8%)

ランゴスタ（甲壳蜂）

ランゴスタの羽：N(53%)、H(30%)
ランゴスタの甲壳：N(30%)、H(30%)
モンスターの体液：N(17%)、H(30%)
ランゴスタの刃羽：H(10%)、G(30%)
ランゴスタの坚壳：G(30%)
ランゴスタの斩羽：G(10%)
モンスターの浓汁：G(30%)

カンタロス（蝗虫）

カンタロスの羽：N(68%)、H(20%)
カンタロスの甲壳：N(15%)、H(30%)
モンスターの体液：N(17%)、H(30%)
カンタロスの刃羽：H(2%)、G(20%)
カンタロスの头：H(18%)、G(18%)
カンタロスの坚壳：G(28%)
カンタロスの斩羽：G(10%)
モンスターの浓汁：G(24%)

ケルビ（小鹿）

ケルビの角：N(60%)、H(60%)、G(60%)
ケルビの皮：N(32%)、H(32%)、G(32%)

キリン（麒麟）

キリンの雷角：N(28%)、H(23%)、G(33%)
キリンの皮：N(10%)、H(10%)
キリンのたてがみ：N(47%)、H(13%)
キリンの上皮：H(10%)、G(25%)
キリンの苍角：H(20%)、G(7%)
ライトクリスタル：N(15%)
キリンの苍雷尾：H(14%)
ノヴァクリスタル：H(10%)
キリンの特上皮：G(10%)
キリンの雷尾：G(15%)
ピュアクリスタル：G(10%)

イャンクック（大怪鸟）

怪鸟**の**甲壳：N(50%)、H(40%)
怪鸟**の**翼膜：N(36%)、H(25%)
怪鸟**の**耳：N(8%)、H(15%)
巨大**なクチバシ**：N(1%)、H(10%)
怪鸟**の**鳞：N(5%)
怪鸟**の**坚壳：G(50%)
怪鸟**の**翼：G(30%)
怪鸟**の**地狱耳：G(12%)
立派**なクチバシ**：G(8%)

青イャンクック（青怪鸟）

青怪鸟**の**鳞：N(35%)、H(23%)
巨大**なクチバシ**：N(8%)、H(2%)
青怪鸟**の**甲壳：H(40%)、G(15%)

青怪鸟の软壳：N(56%)
青怪鸟の小耳：H(35%)
青怪鸟の翼膜：G(40%)
青怪鸟の耳：G(35%)
立派な**クチバシ**：G(10%)

ゲリョス（毒怪鸟）

狂走**エキス**：N(20%)、H(50%)、G(30%)
ゴム质の皮：N(62%)、H(35%)、G(5%)
毒袋：N(10%)、H(9%)
ライトクリスタル：N(8%)
ノヴァクリスタル：H(6%)
ゴム质の上皮：G(50%)
猛毒袋：G(9%)
ピュアクリスタル：G(6%)

紫ゲリョス（紫毒怪鸟）

狂走**エキス**：G(38%)
猛毒袋：G(9%)
ピュアクリスタル：G(5%)
毒怪鸟の头：G(4%)
ゴム质の紫皮：G(44%)

リオレウス（火龙）

身体
火龙の翼膜：N(30%)、H(30%)、G(15%)
火龙の甲壳：N(30%)、H(30%)
火龙の鳞：N(30%)、H(5%)
火龙の骨髓：N(2%)、H(8%)
火炎袋：N(8%)、H(25%)
火龙の翼：H(2%)、G(2%)
火龙の上鳞：G(15%)
火龙の延髓：G(8%)
火龙の坚壳：G(35%)
爆炎袋：G(25%)

尾巴
火龙の尻尾：N(38%)、H(51%)、G(45%)
火龙の甲壳：N(25%)、H(30%)
火龙の鳞：N(35%)、H(8%)
火龙の骨髓：N(2%)、H(6%)
火龙の延髓：G(6%)
火龙の上鳞：G(35%)
火龙の逆鳞：H(5%)、G(12%)
火龙の红玉：G(2%)

苍リオレウス（苍火龙）

身体
苍火龙の翼膜：N(30%)、H(30%)、G(10%)
苍火龙の甲壳：N(30%)、H(30%)
苍火龙の鳞：N(30%)、H(5%)
火龙の骨髓：N(2%)、H(8%)
火炎袋：N(8%)、H(25%)
苍火龙の翼：H(2%)、G(4%)
苍火龙の上鳞：G(15%)
火龙の延髓：G(8%)
苍火龙の坚壳：G(38%)
爆炎袋：G(25%)

尾巴
苍火龙の尻尾：N(38%)、H(51%)、G(35%)
苍火龙の甲壳：N(25%)、H(30%)
苍火龙の鳞：N(35%)、H(8%)
火龙の骨髓：N(2%)、H(6%)
苍火龙の逆鳞：H(5%)、G(12%)
苍火龙の上鳞：G(15%)
火龙の延髓：G(6%)
苍火龙の坚壳：G(16%)
苍火龙の红玉：G(2%)

银リオレウス（银火龙）

身体
银火龙の鳞：N(5%)、G(5%)
银火龙の甲壳：N(30%)、G(30%)
银火龙の翼膜：N(30%)、G(30%)
银火龙の翼：N(2%)、G(2%)
火龙の骨髓：N(8%)
火炎袋：N(25%)
火龙の延髓：G(8%)
爆炎袋：G(25%)

尾巴
银火龙の鳞：N(20%)、G(20%)
银火龙の甲壳：N(19%)、G(8%)
银火龙の尻尾：N(55%)、G(55%)
火龙の骨髓：N(6%)
火龙の延髓：G(6%)
银火龙の逆鳞：G(9%)
银火龙の红玉：G(2%)

リオレイア（雌火龙）

金火龙の甲壳：N(30%)、G(30%)
雌火龙の棘：N(2%)、H(8%)、G(8%)
雌火龙の甲壳：N(30%)、H(30%)
雌火龙の鳞：N(60%)、H(35%)
火炎袋：N(8%)、H(25%)
雌火龙の坚壳：G(30%)
雌火龙の上鳞：G(35%)
爆炎袋：G(25%)

尾巴
雌火龙の棘：N(8%)、H(13%)、G(13%)
雌火龙の甲壳：N(25%)、H(30%)
雌火龙の鳞：N(60%)、H(47%)
雌火龙の上鳞：G(45%)
火龙の骨髓：N(2%)、H(5%)
雌火龙の坚壳：G(23%)
雌火龙の逆鳞：H(5%)、G(12%)
火龙の延髓：G(5%)
雌火龙の红玉：G(2%)

櫻リオレイア（櫻火龙）

身体
樱火龙の棘：N(2%)、H(13%)、G(8%)
樱火龙の甲壳：N(30%)、H(30%)
樱火龙の鳞：N(60%)、H(47%)
樱火龙の逆鳞：H(5%)
火龙の骨髓：H(5%)
火炎袋：N(8%)
樱火龙の坚壳：G(30%)
樱火龙の上鳞：G(35%)
爆炎袋：G(25%)

尾巴
樱火龙の棘：N(2%)、H(13%)、G(8%)
樱火龙の甲壳：N(25%)、H(30%)
樱火龙の鳞：N(60%)、H(50%)
火龙の骨髓：N(2%)、H(5%)
樱火龙の上鳞：G(50%)
樱火龙の坚壳：G(30%)
樱火龙の逆鳞：H(2%)、G(12%)
火龙の延髓：G(6%)
樱火龙の红玉：G(2%)

金リオレイア（金火龙）

身体
金火龙の鳞：N(37%)、G(37%)
金火龙の甲壳：N(30%)、G(30%)
金火龙の棘：N(8%)、G(8%)
火炎袋：N(25%)
爆炎袋：G(25%)

尾巴
金火龙の鳞：N(51%)、G(46%)
金火龙の甲壳：N(30%)、G(30%)
金火龙の棘：N(13%)、G(13%)
火龙の骨髓：N(6%)
金火龙の逆鳞：G(8%)
金火龙の红玉：G(3%)

ガノトトス（水龙）

水龙の鳞：N(58%)、H(45%)
水龙のヒレ：N(40%)、H(48%)
エビの小壳：N(2%)
エビの大壳：H(7%)
水龙の上鳞：G(45%)
水龙の背ビレ：G(48%)
エビの巨大壳：G(7%)

翠ガノトトス（翠水龙）

翠水龙の鳞片：N(50%)、H(37%)
エビの小壳：N(10%)、H(13%)
翠水龙のヒレ：H(40%)、G(60%)
エビの大壳：G(13%)
翠水龙の胸ヒレ：N(40%)
翠水龙の鳞：G(17%)
エビの巨大壳：G(10%)

バサルモス（岩龙）

身体
岩龙の甲壳：N(32%)、H(30%)
マカライト矿石：N(45%)
毒袋：N(15%)、H(15%)
ドラグライト矿石：H(32%)、H(17%)
上龙骨：G(8%)
岩龙の翼：H(15%)
岩龙の坚壳：G(32%)
カブレライト矿石：G(9%)
猛毒袋：G(19%)
坚龙骨：G(8%)
岩龙の泪：G(15%)

尾巴
岩龙の甲壳：N(45%)、H(30%)
マカライト矿石：N(55%)、H(70%)
ドラグライト矿石：G(42%)
岩龙の坚壳：G(30%)
カブレライト矿石：G(18%)

グラビモス（铠龙）

身体
铠龙の甲壳：N(75%)、H(18%)
睡眠袋：N(15%)、H(20%)
火炎袋：N(10%)、H(9%)
铠龙の坚壳：H(45%)、G(20%)
铠龙の头：H(6%)
铠龙の翼：H(2%)
铠龙の重壳：G(39%)
铠龙の颚：G(4%)
铠龙の刚翼：G(8%)
昏睡袋：G(20%)
爆炎袋：G(9%)

尾巴
铠龙の甲壳：N(80%)、H(35%)
铠龙の坚壳：H(63%)、G(63%)
红莲石：H(2%)
铠龙の重壳：G(35%)
狱炎石：G(2%)

黑グラビモス（黑铠龙）

身体
黑铠龙の软壳：N(75%)、H(22%)
睡眠袋：N(15%)、H(20%)
火炎袋：N(10%)、H(9%)
黑铠龙の甲壳：H(49%)、G(20%)
黑铠龙の坚壳：G(46%)
昏睡袋：G(20%)
爆炎袋：G(9%)
黑铠龙の头：G(4%)
黑铠龙の翼：G(1%)

尾巴
黑铠龙の软壳：N(75%)、H(22%)
黑铠龙の甲壳：H(63%)、G(35%)
红莲石：H(2%)
黑铠龙の坚壳：G(63%)
狱炎石：G(2%)

フルフル（电龙）

ブヨブヨした皮：N(50%)、H(50%)、G(10%)
アルビノエキス：N(35%)、H(25%)、G(25%)
电气袋：N(15%)、H(14%)
アルビノの唇：H(1%)、G(4%)
アルビノの中**落ち**：H(10%)
真珠色の柔皮：G(34%)
电击袋：G(14%)
アルビノの霜降**り**：G(13%)

赤フルフル（红电龙）

アルビノエキス：G(25%)
电击袋：G(14%)
魅惑色の柔皮：G(43%)
アルビノの霜降**り**：G(13%)
アルビノの唇：G(5%)

モノブロス（一角龙）

身体
一角龙の背甲：N(40%)
一角龙の甲壳：N(36%)
角龙の牙：N(20%)
モノブロスハート：N(4%)

尾巴
一角龙の甲壳：N(80%)

白モノブロス（白一角龙）

身体
白一角龙の背甲：N(45%)
白一角龙の甲壳：N(23%)
角龙の牙：N(24%)
モノブロスハート：N(8%)

尾巴
白一角龙の甲壳：N(80%)

ディアブロス（角龙）

身体
角龙の甲壳：N(70%)、H(40%)、G(27%)
角龙の牙：N(30%)、H(15%)、G(10%)
角龙の背甲：H(45%)
角龙の坚甲：G(20%)

角龙の坚壳：G(43%)

尾巴
角龙の甲壳：N(70%)、H(40%)、G(18%)
角龙の尻尾：N(30%)、H(60%)、G(48%)
角龙の坚甲：G(34%)

黒ディアブロス（黑角龙）

身体
黑角龙の背甲：G(22%)
黑角龙の甲壳：G(68%)
角龙の牙：G(10%)

尾巴
黑角龙の背甲：G(10%)
黑角龙の甲壳：G(26%)
黑角龙の尻尾：G(64%)

ラオシャンロン（老山龙）

身体
老山龙の甲壳：N(27)、H(33%)
老山龙の鳞：N(48%)、H(25%)
老山龙の背甲：N(20%)
老山龙の爪：N(5%)
老山龙の大爪：N(5%)、H(18%)
老山龙の坚甲：H(20%)
老山龙の逆鳞：H(4%)

背部
老山龙の甲壳：N(10%)、H(10%)
老山龙の坚甲：H(18%)
老山龙の鳞：N(25%)、H(28%)

苍ラオシャンロン（苍老山龙）

身体
老山龙の上鳞：G(20%)
老山龙の坚壳：G(12%)
老山龙の苍背甲：G(5%)
老山龙の苍鳞：G(24%)
老山龙の苍甲壳：G(20%)
老山龙の苍大爪：G(16%)
老山龙の苍逆鳞：G(3%)

背部
老山龙の苍甲壳：G(13%)
老山龙の苍鳞：G(25%)
老山龙の苍背甲：G(28%)

ミラボレアス（黑龙）

黑龙の锐角：G(4%)
黑龙の尖角：G(6%)
黑龙の上鳞：G(30%)
黑龙の厚鳞：G(20%)
黑龙の坚壳：G(25%)
黑龙の重壳：G(15%)
黑龙の眼：H(23%)
黑龙の锐眼：H(15%)
黑龙の胸壳：H(27%)
黑龙の坚胸壳：H(17%)
黑龙の翼膜：H(10%)
黑龙の翼：H(8%)

红ミラボレアス（红黑龙）

黑龙の锐角：G(3%)
黑龙の厚鳞：G(19%)
黑龙の重壳：G(15%)
黑龙の红壳：G(23%)
黑龙の红角：G(6%)
黑龙の红胸壳：G(20%)
黑龙の红鳞：G(34%)

イャンガルルガ（黑狼鸟）

身体
黑狼鸟の鳞：N(25%)
黑狼鸟の甲壳：N(25%)
黑狼鸟のたてがみ：N(15%)、G(5%)
黑狼鸟の翼：N(10%)
黑狼鸟の耳：N(15%)
尖ったクチバシ：N(10%)
黑狼鸟の坚壳：G(25%)
黑狼鸟の刚翼：G(10%)
黑狼鸟の地狱耳：H(30%)
イカしたクチバシ：G(30%)

尾巴
黑狼鸟の尻尾：N(85%)、G(85%)
黑狼鸟の甲壳：N(15%)
黑狼鸟の坚壳：G(15%)



文/小文
责编/翔武

前言

说起来，小文一向都很喜欢这类虚拟现实的职业模拟游戏，《模拟人生》《电车GO》系列都算难得的还蛮玩得下去的游戏。结识航空管制员这个系列也算由来已久了，最早看到是在PS上，画面虽然粗糙，但由于游戏新鲜有趣，当时就玩得不亦乐乎。在GBA上，《我是航空管制员》也是首批游戏，后来还有过一款汉化版，吸引了不少玩家。不过在PSP上出现，这还是第一款。

航空管制员系列的主题是空管模拟，乘过飞机的朋友都看过这样的场景，庞大的机场上各种航机和车辆来回穿梭，看似自由又随意，其实这当中都需要空管的严格控制。别看停机坪一马平川，其实航机的行进路线都是规定好的，每个动作、每条道路的穿越，经哪个跑道起降、到哪个登机口停靠，走哪条滑行道，都需经过空管的许可。甚至于空管和机组的通信，为避免歧义和误解，都需用英语对话并使用专用的术语和句式。所以空管这个玩意，的确是牛人干的牛事来的。这个游戏，也就是给大家一个机会来体验一下这个一般人很难体验到的牛人牛事。

和之前的GBA版、PS版不同，这次的画面变成了全3D，虽然看上去有点粗糙，但3D所带来的临场感的确非常强，随着航机的动作，镜头也会随之缓慢而平滑的推移，令人有一种仿佛在看电影的感觉！各视角的感觉也各不相同。航机视角可舒服地欣赏飞机的造型，塔台视角则真实感极强，就好像站在塔台里东张西望一样，跑道视角则更符合游戏进行的需要，可以纵览机场全貌。

不过同时也带来了另外一个问题，就是三种视角在进行游戏时都不是很舒服，航机视角在空中看飞机很不错，但降落后就只能看到周遭很小的一圈范围，看不到全局，行进路线会不会和别的航机撞到都不知道。塔台视角所营造的远近距离感很真实，但视角还是过于狭隘，判断位置比较困难。鸟瞰的跑道视角看全局是很好了，但看不到空中的飞机，如果要判断要降落的航机和跑道的距离就不行了，得切换到航机视角，跑道视角所显示出来机场的方向和雷达图的方向又有些不同，而且3D模式下缩小的画面还显得有点粗糙。所以游戏进行时是需要在几个视角间来回切换的。另外这游戏的3D化和真实比例也造成屏幕的局促感，PSP的480×272不够用啦。

系统解析

本作在系统上的一个最大的进化，就是管制终于如真实情况一般分为了多个席位，即approach、tower、ground、ramp等，每个席位控制不同的区域，用不同的频率与航机进行通信，所以在画面上经常可以看到下方好几行都在同时跳文字，那就是正在进行通信了。这样一来,整个游戏变得紧凑了很多，像以前那样傻傻又焦急地等着双方通信完毕的状态大大地减少了。关于这几个席位，下面再具体介绍。

先理解一下游戏中涉及的一些专有名词吧：

Spot：登机口，就是飞机降落后在航站楼边所停靠的位置，乘客从这里登机下机。

Handoff：各管制席间的交接，游戏里讲来讲去，很多都是这一席工作完成，交接到下一席,别被他们罗里罗嗦的长篇大论给骗了……

Taxi：地面滑行（不是叫出租车哦……），飞机降落后便进入缓慢的滑行阶段。如何安排它们有序地滑到自己的spot是个颇考虑记忆力的事情……

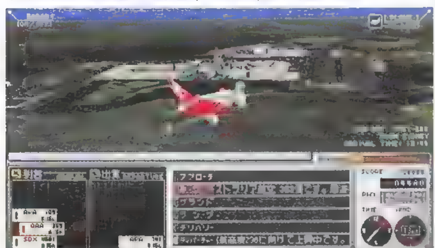
Taxiway：滑行道，从停机坪到跑道之间的那些众多的小路就是滑行道了，尤其注意时间差和尽量安排分支路，抢道将导致撞机……

Runway：跑道（顾名思义啦……），这么多飞机忙来忙去，其实就是在抢这两条跑道了。降落时要注意看画面右下方的RWY指示，绿色的才是可用的跑道。

Push back：将飞机从spot后推，因为飞机开始滑行前需要先后推。

Read back：复诵，管制员发布许可后机组需复诵表示已经听清。

然后就是各个席位的职责，请参照下图中下方区域显示，那里的六个长条就代表着六个席位及其相应的通信内容，从上往下依次为：



Approach：近场台，控制接近机场区域的空域，负责进场航机的隔离和排序，所谓隔离就是让空中的各个航机保持一定的距离，排序则是让各航机依次降落。本作里没有了GBA版的速度控制，而改为了几种不同距离路线的选择，当同时有两架航机要经由同一条跑道降落时，可由近场台给它们分配不同的距离路线来控制它们降落的先后。

Tower：塔台，控制跑道和机场上空及附近5公里空域，负责发布航机的起降许可。

Ground：地面管制席，控制滑行道区域，负责滑行道的路线指示。

Ramp：停机坪，控制停机坪区域，负责航机的push back及指引航机滑行至特定点再交给Ground。（PS：只有大型机场才有这个席位，小机场则由ground负责这一块）

Delivery：许可颁发席，不控制任何区域，负责发布航管许可和雷达识别码等。

Departure：离场台，控制机场附近空域，负责航机上天后的一些后续工作，如雷达引导和交接给区域管制。

了解每个席位的职责非常有用，要判断每个航机当前的状态，只要看看正在联系的席位就可以大致地知道许可已经进行到哪一步，也就对下一步将要做什么心里有底了。作为一个玩家，理想的状况应该是每个航机扫一扫，就能知道它们目前的状态、将要进行的动作和经过的路径。如果只是忙着在各个频道间确认来确认去，那就说明流程还太生疏，需要熟悉。试想如果空管都不知道下面的飞机在忙些什么，那下面的飞机大概也只能祈祷好运不要撞机了。



另一个重要的东西就是飞航管制记录条，如上图的左下角，这里共有五个管制记录条，每个管制条代表着一个起降任务，管制条会根据席位的交接顺序依次往右走，并用不同的颜色来区分当前正在联系的席位。条子越往右走，就表示一个任务越接近完成，完全完成后条子会从最右边自动抽掉。这些东西都是在空管现场实际存在的，游戏里增加了管制条，实在是令游戏的真实感大增！

游戏流程



简单地说，上图为一般的降落顺序！

一、蓝色部分：航机接近机场，先联系近场台（approach），确定降落跑道和降落方式

（ILS）。

二、红色部分：航机接近跑道，联系塔台（tower）获得着陆许可，成功降落后交接给地面管制(ground)。

三、粉色部分：航机进入滑行道，联系地面管制（ground）确定停靠的spot和经过的路径，进入停机坪后交接给停机坪（Ramp）。

四、绿色部分：航机停靠在spot，剩下的工作都是系统自动进行的，所以到了这一步，也就算成功完成啦！

起飞的流程也差不多，航机在spot先和许可颁发席（Delivery）联系，获得航管许可后向停机坪（ramp）申请push back，航机就位后再向地面管制席（ground）申请滑行道（taxiway），接近跑道后由塔台（tower）决定起飞的时机，上天后交给离场台（depature），离场台做一下雷达指引后交给区域控制（local control），就算完成了。

下面咱们来看图说话，试玩一把，上手没问题。

主选单，从上往下依次是训练关、实际操作关、挑战关、空管资料室和选项。初玩可以先进训练关看看教程，如果日文苦手的话可以直接进实际操作关玩第一关，这一关很简单，起降任务也很轻松，可以作为熟悉和练习使用。挑战关难度稍高，等操作关熟悉得差不多了再来吧。空管资料室则是一些成田机场和游戏中出现的航机的介绍。选项里可以调整游戏的设置，特别推荐将通信语言设置为英文，看上去会舒服一些，因为空管和机组的对话本来就是英语……

OK，进入游戏，一架飞机正在接近机场，



先认识一下画面中的元素。左下角为飞航管制条，中下方为管制席位及通信内容，STRESS为压力，表示乘客的不满度。右下角比较复杂一点，第一行的SCORE NEED为过关需要的分数，第二行的00110为当前获得的分数，第三行的RWY为跑道指示，绿色的为可用跑道，两个圆型指示盘的左边一个指示时间，右边一个指示风向和风力。



先从画面左下角的“到着”窗口选取这架飞机的管制条，等到“！”符号出现，即可确定降落的跑道（这里是A跑道，16R口），稍后还会再次确认降落的方式（这里是ILS，即盲降，一种比较高级和自动化的降落方式）。可以看到这时中下方点亮的是第一个席位，即近场台(approach)，说明航机这时在近场台的管制下。

飞机渐渐接近跑道了（有没有发现画面中机场大了许多？说明接近啦），这时管制权自动交接给塔台（tower），即画面中下方正点亮的第二个席位，塔台发布“着陆许可”，确定后航机即可向指定的跑道降落了。着陆许可相当重要，



↑飞机调整姿态，对准跑道，准备降落

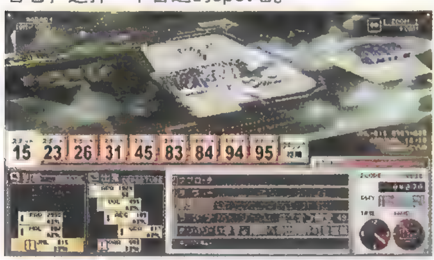
虽然我没有掌机可玩，但是《掌机迷》一样可以充实我的生活。（张翔宇）
男，14岁，江苏省徐州市



↑降落成功！航机一降落到跑道上，即可联系地面管制（ground）交接管制权

需尽快确认，否则航机将错过跑道，飞回绕场航线重新准备降落，浪费大量时间造成航班误点，影响得分哦。

看，现在管制权已经在地面管制席手里了（看画面中下方，点亮的位置已经变成第三个），接下来就是确定航机停靠的spot。航机根据其航线和类型，国际航线，国内航线、客机、货机，都会有不同的停靠区域，这里先不用管它，选择一个合适的spot吧。



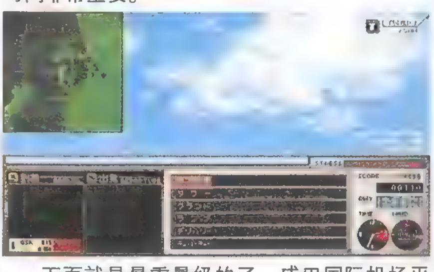
发现画面里的spot太小都看不清是否有飞机停靠？没关系，按一下R键，可以放大画面，这样就能清楚地看到哪个spot上比较空了。选好spot再选择路径，这里要注意，如果有多架航机在地面滑行，需拉开时间差和选择不同的分支路使它们错开。否则飞机在地面相撞可是会马上game over的哦。



管制权交接给停机坪（ramp），如果路径选择得没问题，航机就会自己慢慢地滑行到指定的spot，自动停靠，自动下客。一个降落任务成功完成！接下来只要按照这样的流程有序操作，避免飞机的相撞和尽量保证航班准点，只要时间到时得分超过需要的分数，就可以过关啦！



游戏中还有一个很有参考价值的东西，就是按L键出现的雷达，雷达可是真正专业的方位指示工具了，选择管制条后按L键，即可查看航机当前所在位置（雷达画面中黄色大点）、航机空中所经过的路径（雷达画面中绿色实线）、将要降落的跑道（绿色实线箭头所指方向，这里是16R）。雷达画面对于判断航机距离和降落所需时间非常重要。



下面就是最重量级的了，成田国际机场平面图！上有各spot的位置、跑道位置和跑道口。有了这个，各航机的控制就更加得心应手了吧。



总的来说，《我是航空管制官》这个游戏还是属于比较冷门和慢热的，一开始可能觉得毫无头绪，只是一路乱按，但只要理解了流程并真的开始有条理地对各个航机进行指挥的时候，那种运筹帷幄的感觉就出来了。半个小时的紧张忙碌后，终于看到过关的提示，其成就感也是难以言表哦！

全国掌机玩家大团结万岁！（陆晨玮）
男，17岁，江苏省苏州市三香路彩虹宛58—204，215004

NDS	SUCCESS	2006.06.15
	RPG	1人/5040日元
重装机兵 钢之季节		512M

文/Y猫 责编/翔武

战车获得方法一览

—— レバンナ号 ——

入手地点：农场

入手方法：初期剧情获得，后期去地上　の沼之前在农场再次得到。

—— キャでラック ——

入手地点：トロの町

入手方法：在战车工厂，**キャでラック**拥有者50000起价竞拍，身上钱越多，成交价格越高。

—— 装甲车 ——

入手地点：ロケット墓场

入手方法：B4左上角，须从底下绕过。



—— スターリン ——

入手地点：レッドバレー

入手方法：赏金首之一，从入口一直往右下走遇到的几率比较大，胜利后得到。



—— 战斗机 ——

入手地点：レッドバレー

入手方法：最右侧小路上有个叫“风穴洞”的洞口，进去后在右面使用空洞探测机发现不一样的墙，打开进去路上再推几块石头填坑，打碎几堵墙就能看到。

—— 突击炮 ——

入手地点：フラミンゴ-ヴィル

入手方法：作料理おふくろスープ给车库前的士



兵吃，再带**サ—ジ**来破解密码，得到战车。

—— 对空战车 ——

入手地点：**ピラミッドヒルス**

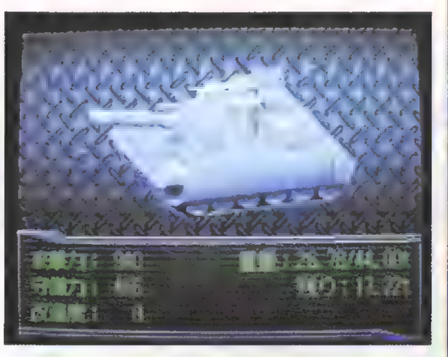
入手方法：从石像**の**森左上方进入一座好像金字塔的建筑物，1层利用金属探测机找到通往B1的入口和一个名为铁**のプレ—ト**的道具，来到B1发现传送装置，利用电脑，密码可从查看铁**のプレ—ト**得到提示，上面写着“PARROT REPTILIA HUMMINGBIRD CONDOR，输入密码HUMMINGBIRD，传送开启，应该是一个读取传送者记忆的机器。将传送者送往最熟悉深刻的场景中，第一次出战的场景令主角深刻难忘吧，打倒老对手鳄鱼**ヌマンバ**后，会被传送到3层。来到4层发现新战车，再在电脑上输入密码PARROT，解除升降机的开关，和战车一起乘升降机离开这里。



—— エイブラムス ——

入手地点：**マウントエンマ**

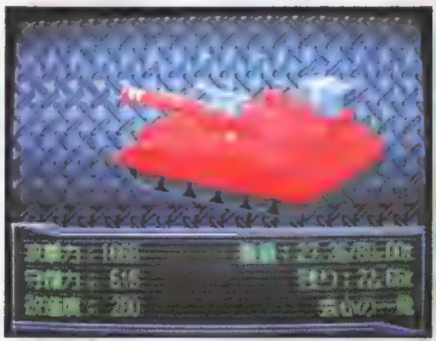
入手方法：在泷**の**上**のキヤンプ**左边经过**ポイント**8可以到达**マウントエンマ**，上坡时发现被一块大石头挡住了去路，在峭壁附近可以看到一块与众不同的地方，利用金属探知器可以探到入口，调查后进去。里面不能坐战车——上上下下走，拿到4把钥匙(**キ—**)。下到最底层，用钥匙打开4个机关，可以看到有24辆坦克，挑一辆吧。

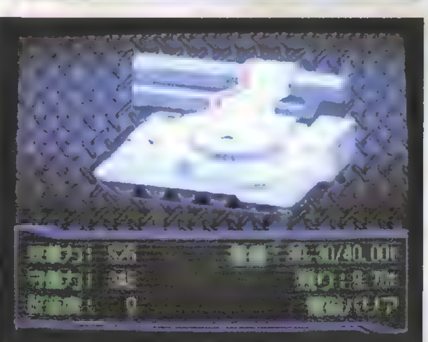


—— レッドウルフ ——

入手地点：第2**フリ—ザ**

入手方法：左下角的房间从上面利用障碍物，从裂缝进入房间可以拿到一把钥匙 用钥匙打开中央房子里的铁丝网门，一直下到最下层，要掉下去哦。有一台需要输入密码的电脑，利用**サ—ジ**的破解特技解除密码，电梯就可以利用了，坐战车下去灭了怪物**メタルクラ－ケン**，再乘电梯到3层打碎冰块入手新战车。





—— 传说の战车 ——

入手地点：クアトロホール

入手方法：利用讨伐**キラーキッチン**时得到的战车大全，在D博士那里可以制造出来，可查看战车制造相关。

 赏金怪物讨伐一览

—— ヌマンバ ——

出现地点：污染沼



简介：**ストームストーン**北部沼泽的巨大凶暴怪物。

赏金：10000G

讨伐要点：初期剧情第一个boss，对于我们来说还是有威胁的，注意利用战车的大炮。

—— 零九式安全神话 ——



出现地点：**キラーヒルズ**的最深部

简介：对侵入者发动攻击的怪兽。

赏金：8000G

讨伐要点：剧情进行到**キラーヒルズ**时遇到，在**キラーヒルズ**4层，攻击方式比较单一：一是机枪攻击、二是铁球攻击。铁球攻击威力大，小心回复。安全神话血不多，会自己回血几回合。由于没有战车，打得时间可能会比较长点。

—— ブラスバンシー ——

出现地点：海鸣洞3



简介：海鸣洞沿海洞窟栖息的凶恶妖怪。

赏金：10000G

讨伐要点：游戏剧情进行到海鸣洞后遇到，会2次全体或单体攻击。利用厨师的特技可以轻松胜利。

—— スナザムキング ——

出现地点：**マデラ**沙漠北侧出现



简介：具有巨大的背鳍,在沙海中游动。

赏金：20000G

讨伐要点：初期即可看到，千万不要去招惹，中期取得装甲车后可以把它做掉了。

—— スレイプニル ——



出现地点：**ロケット**基地

简介：**ロケット**基地中的机械怪兽。

赏金：15000G

讨伐要点：剧情到**フラミンゴ-ヴィル**时会遇到,参看主线攻略部分。

—— バーナータイガー ——

出现地点：石像の森



简介：近来在石像の森出现的大型战车形态的怪兽，肆意杀害从**サブワイ**来的难民。

赏金：25000G

讨伐要点：石像の森中会随机遇到，会全体火焰攻击。

—— 1000—イヴ ——



出现地点：**イヴ**の大穴最深处

简介：袭击**サブワイ**的**アリ**军团的女王，打倒它之后，镇子就能得救，小镇的人们都希望能打倒它。

赏金：35000G

讨伐要点：剧情到**サブワイ**后可以遇到，实力强悍，利用战车解决。

—— デアボラー家 ——

出现地点：**バロックブリッジ/オーバーロード**

简介：在城市的附近进行强盗山贼行为，真面目是利用遗传因子制造的人造人，从心底憎恨人类。会出现3次，1次是剧情，其余2次需要战斗，第二



次可将其完全击败。

赏金：不断升高，最后赏金为49000G

讨伐要点：第一次在通过**バロックブリッジ**时可遇到，胖子会攻击力上升，优先对付，剩下的女的和狼就基本没有威胁了;第二次在游戏终盘，**オーバーロード**入口处碰到，那时实力已经大增，完全不怕了。

—— 电磁海月 ——

出现地点：溺死城

简介:袭击海女的怪物。

赏金：25000G



讨伐要点：**マダム－ササ**问我们是否知道**ハイテク**海女被怪物袭击的事，然后希望我们能够讨伐怪物，和市中心的女兵对话，她让我们去宿屋。去宿屋和一名伤者询问一下信息 在出门即可看到电磁海月袭击城市。守门士兵奋勇抵抗 无奈实力不济牺牲了。然后返回宿屋，会发现之前的伤者苏醒了，再次和她对话。得知她要为海女报仇 寻求我们的帮助，同意后来到电磁海月出现的地方，会给我们**ポロポロ**携带，而她去吸引电磁海月， 经过了无数次的尝试后，电磁海月终于被吸引上来了50级的怪物，但是很弱……

—— 超タナカ ——

出现地点：无敌产业

简介：无

赏金：30000G

讨伐要点：**イヴの**大穴事件后回到**サブワイ**的传送点处可看到一家团聚了，男人告诉我们**トロの**町北西处有研究工厂研究超能力，让我们可以过去看看 。大地图追加无敌产业。 进入无敌产业发现是由几栋大楼组成的，开始只有一栋楼可以进，将道具都拿完后，上最顶层，可以发现没有情报资料的赏金首——超**タナカ** 就是那个很像兄贵的那个。 他会问你是不是赏金猎人，回答**はい**后，他会跑掉,搜刮完东西后跟上去。他会在2个自动扶梯之间来回跑， 面对他在逆向的扶梯上走一会，他会将坏了的桥接好又跑了。继续跟上来到一栋大楼里，电梯暂时不能用，先出门。超**タナカ**继续逃跑，进第一个扶梯附近的门，乘电梯到最底层，一路前进至有电梯的房间，利用电脑打开电源，利用电梯。一共10层，每层都出去看看能得到不少好道具。在8层可以遇到超**タナカ**，这次要开始战斗了，超**タナカ**体力不多，但攻击力不低，注意恢复就没问题了。



—— U－シャーク ——

出现地点：定期船航路上



简介：海中的恶魔，严重危害定期船。

赏金：50000G

讨伐要点：**トロの**町和定期船附近的人交谈，受雇成为保镖，乘坐定期船的时候遇到，不难打。

—— パワートーアーブ ——



出现地点：**クレーター**岬

简介：无

赏金：35000G

讨伐要点：剧情到中期再次回到农场时 在**クレーター**岬挑战，不是很难的战斗。

—— キラーキッチン ——

出现地点：**ニードルロック**随机一处

简介：**クアトロホール**的南方有一块不毛之地，经常有海市蜃楼出现，旅行者经常消失于此。



赏金：44000G

讨伐要点：在**クアトロホール**南边是传说中的海市蜃楼**ニードルロック**，战车不能进入，**ニードルロック**随机一

处有一间屋子，门口有一小孩,过去就消失了，用金属探知器可找到一把钥匙,进入屋子后 左边房间可以得到日本刀和一件防具，跟着右边的幽灵来到一间卧室，调查被子时如果选择休息，起来后就会发现只剩主角一个人了…… 中间的屋子可以得到战车大全，一定要拿到。调查右边的厨具就是**キラ—キッチン**了，**キラ—キッチン**是三件套，不难打。

—— キューバ ——



出现地点：**クアトロホ—ル**外

简介：从**クアトロホ—ル**来到大地图就可以看到。

赏金：40000G

讨伐要点：**キュ—バ**本体比较弱，会放出迷你**パワ—ト-ア—プ**，多了可就不好打了，速战速决是关键。

—— ミカゼの骑士 ——



出现地点：不定

简介：谜一样的怪物，暴走的炸弹， 还没有很有力的目击情报。

赏金：30000G

讨伐要点：到处乱跑，推荐的方法是先用BS**コントロ—ラ**查看他的位置在沙漠时就从**スト—ムスト—ン**的入口进去等他；或者当他从地上绘的沼泽出来后在**泷の上のキャンプ**等他，会撞个满怀，不要梦想追上他。这家伙长得猥琐之极啊……送他上路把，注意他会逃跑，并且普通攻击只能造成1点伤害，使用APFSDS特殊弹尽快干掉他好了。

—— グラマ—スタ—リン ——



出现地点：**レッドバレ—**

简介：最强大的战车型怪兽。

赏金：55000G

讨伐要点:**レッドバレ—**中途可能会遇到,注意回血,攻击挺高的。4回合应该就能胜利，战斗后**グラマ—スタ—リン**会成为你的战车。

—— マリリン—グレイ ——



出现地点：**クアトロホ-ル**

简介：杀人机器化身的女子。

赏金：25000G

讨伐要点：寻找破坏炮物质能量剧情遇到，**サ—ジ**的特级会很轻松获胜。

—— ジョニ—Dバッド ——



出现地点：**クオンタム**

简介：把自己的身体改造了的奇怪的家伙。

赏金：65000G

讨伐要点：在**クアトロホ—ル** 有人卖情报，可得知**バロックブリッジ**南方有神奇的泉水，大地图追加**クオンタム**。进入可看到燃烧的吉普和**ジョニ—Dバッド**，一定是他干的，对话后开始战斗。主角根本不能对其造成伤害，靠**マリオン**大姐的铁锤和小狗的头撞，注意恢复即可。

—— ヤマトサウルス ——



出现地点：**クアトロホ—ル**外

简介：从**クアトロホ—ル**来到大地图就可以看到地上步行的战舰，巨大到在城镇里就能看到他。

赏金：70000G

讨伐要点：半个屏幕打下，开始**ヤマトサウルス**不会攻击，等到了一定程度后就开始攻击了，装有迎击武器会简单很多，胜利后会得到攻击834的主炮**サウルス**。

—— オ—バ—ロ—ド ——

出现地点：开始出现在大地图上/游戏终盘在大地图左上方。

简介：空中出现的巨大怪物，最后得知是**ノア**的所在地。



赏金：100000G

讨伐要点：前期会一直在大地图上晃动，遇上可逃走，战斗无奖赏。游戏中期得到完全版破坏炮后可以一决胜负了，分为3部分，越来越难打，注意回复吧，最后一部分坚持住的话**オーバーロード**会弹尽粮绝。还有其他的战法，利用特殊弹药和光线迎击武器会有好效果。

支线任务

——フラミンゴ-ヴィル旅店住户神秘失踪事件——

在旅店休息的时候，半夜听到旁边屋子有悲鸣声，早上去边上204屋子发现地上有件散发香水味道的蓝色衣服。再次睡觉的话会听到楼上有声音，去303看的话会发现带香水味道的红色衣服，还能发现一个空的香水瓶子。

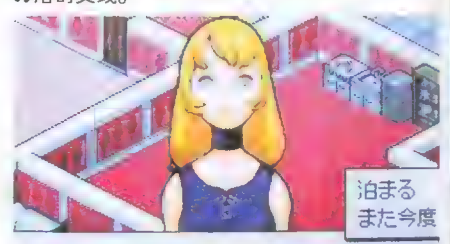
旅馆1层有卖香水的婆婆，对话后可以买到一瓶香水。再去旅馆睡觉一次，起来后开衣柜会发生与**タンスゴン**的战斗。**タンスゴン**基本没威胁，胜利后，被掠走的房客们都出来了，竟然有10人左右之多呢，此事件结束。





——ジェシイの娘——

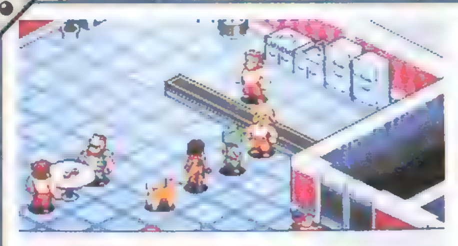
得到战车**キャでラック**后，**フラミンゴーヴィル**へ桥上有个梦想有人开跑车来迎接她去海边看夕阳的女孩**タニア**。现在开跑车去找她，她会先把你的同伴赶走，然后上车和你一起去兜风。出大地图沿着海边来到了幻**の**渚，**タニア**先说了她的老爸的事情，而她的老爸居然是**ジェシイ**，然后**タニア**主动地要求KISS，最后在离开前还邀清你去她的房间，答应好了。到旅店4层原来进不去的房间门口，**タニア**会给你开门，你的同伴会自动被剔出在门外。**タニア**又主动要求KISS，接着又问要不要留宿，邪恶地选留宿吧，只是恢复体力而已。如果再去幻**の**渚的话,有一栋房子,居住的是**エバ**,这是提前来到幻**の**渚的支线。



——クアトロホール相关——

第四兵器库有电脑坏了，要找**サージ**来修了，之后就可以把铁交给秘书，让博士制造铁路、战车和奥丁炮了。兵器库下方自动贩卖机前面有一男人，和他说话后他会让你扔3次100G，然后就和自动贩卖机开打了。胜利后可得到不少的全恢复药品。支线"铁路制造"开始后，**クアトロホール**可以改造战车了，最重要的是这里可以改造战车的终极形态。





—— 铁路建造事件 ——

从**クアトロホール**来到**レッドバレー**，**ぺっぱーマン**教授也在这里。他说这里有丰富的铁矿。从入口一直往右下走会有人求救，有大岩石堵路，先打碎之，然后和里面的人交谈得知他们是修铁路的，被**グラマースターリン**袭击了才逃到这里。返回大地图后会追加铁道工事现场。

—— 铁道工事现场 ——

得知修复铁路需要给DR.L博士的秘书铁，让博士帮忙造铁路，将制造好的铁路拿给铁路负责人，每达到一定数目大地图就会追加新的铁道工事现场，一路修下去吧。

修完第4个点时，得知铁路开发遇到障碍，追加**レッドバレー**东部，进入后帮助打碎一块大铁块，铁路得以继续建造。

修到第5个点时，追加地点第2**フリーザ**。

修到第7个点时，铁路工人说**ファング**在找他的弟弟，让我们去**レッドバレー**一趟。去新出来的**レッドバレー**东边，进去先往右走能找到一个孩子。再从左边走，进去看到**ファング**，他急着找人就跑了。跟过去，进洞后在岔路口往右走，可以找到另外2个小孩，3个小孩都找到后 继续修铁路。

修到第8个点时，出现新地点——顶上。继续挖铁路，但是发现负责人消失了，进附近的洞窟，会发现一个植物系的怪物，上前干掉他吧，**ファング**加入了，这植物会加血6000，胜利后可以继续修铁路。

修到第11个点时，又会出现**レッドバレー**南部，进去探索找到厨师，可以继续修理铁路了，这里铁非常多。

修到第12个点时，和铁路负责人交谈得知修路工作又停止了，原来大石头堵住了铁路。不能用战车打，慢慢敲把。敲碎石头后继续修，顺便得到设计图。修好12点地段以后，整个铁路就修好了，铁路最终通向**フラミンゴ-ヴィル**へ。去**フラミンゴヴィル**的酒店找大叔可以拿到100000G。



—— 第2フリーザ相关 ——

一片冰雪覆盖的地方，走路的时候会打滑，利用雪堆等障碍物才能去别的地方。这里的装备不错，有钱的话多买一些吧。

—— 顶上サンタピーク相关 ——

进入顶上钻烟囱就可以到圣诞老人村——**サンタピーク**，这下和**サブワイ**也通路了。**サンタピーク**人人一身圣诞装，得知这个村子的圣之泉附近有怪物出现，怪物把水都吸走了，请求我们去除掉怪物。到最上层会看到被封印的大树，到最后来到泉水洞挑战最强生物**リバイアサン**，确实很厉害，攻击力高，容易全员麻痹，利用**マリオン**大姐的加攻技能对boss造成大伤害，胜利后可以向圣诞老人取得传说**のプレゼント**，使用传说**のプレゼント**得到**くまのぬいぐるみ**。



在这里还能看到有传说中战车的壁画，在村子最右边洞中某个地方可以买到“空洞探测机”，这样就可以探测隐藏地点了，中间洞中还有个男的让你帮忙送东西**トロの町**的**アニ**—大姐。去**トロの町**宿屋2楼找那个穿新衣服的女的，得知**アニ**—大姐去了**フラミンゴ-ヴィル**。去**フラミンゴ-ヴィル**的酒店2层，也就是**マリオン**大姐跳舞的地方，角落里的房间和胖女人说话，又被告知**アニ**—大姐去了**サブワイ**。在列车中找到**アニ**—大姐把东西交给她，她说会去和父亲见面，支线结束。

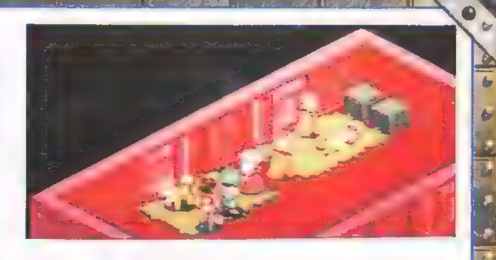
—— お宝探测机 ——

在泷**の**上**のキャンプ**修好饮水机后和帐篷里的大叔对话，得知他要10个**タマネギタマシ**。在外面挖到10个后进去交给大叔，就可以得知**バロック**团的消息。然后去**バロックブリッジ**，原先那3个拦路的小孩还在。



交谈选**まけてくれ**(第三项)后付给他们50G以上，然后选择老人**のこと**(第一项)询问老人的事情，再选择**シリング**(第三项)，老人就会从旁边出现。对话后选择**シリングさん**(第三项)后，老人会回到他的房子里，跟过去一路走下去，来到老人的房间。





老人会问你想要什么，选择**お**宝探测机(第二项)再选择**ツリンゲ**(第三项)后，老人会说他和同伴一起出去的时候碰到了怪物，老人自己抛下同伴跑了，后来非常后悔，失去了最好的朋友——**トロの**町贫民区的那个老人。这时选择是否告诉老人真相，一般选择告诉实情，老人听了以后自然非常开心，说带领我们去拿**お**宝探测机。老人带我们来到了一个墓碑前。原来他把**お**宝探测机埋在了这里，现在得知他的同伴没事，他就把**お**宝探测机给了我们。这时可以去**トロの**町贫民区找**ツリンゲ**老人，将**お**宝探测机给他看后，老人很感谢我们，支线结束。



—— 传说战车制造相关 ——

解说：找**クアトロホ—ル**的博士可以制造传说战车，先要回答4个问题，博士会根据你的选项来确定战车的性能和样子。

第一问：**スレンダ—**、**がっしり**、**ぽっちゃり**、**ダイナマイト**

第二问：小**さめ**、普通、大**きめ**、超**デカ**

第三问：**レトロ**、现代的、未来的、传说的

第四问：**ク—ルキュ—ト**、**セクシ—**、**ファンキ—**

四问的选项综合得出战车的形态。



特别优惠 一次性购买3件及3件以上，30元/件



¥35 编号:6297

口袋妖怪喵喵T恤

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~喵~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，调皮刁钻的姿态与皮卡丘款形成鲜明对比。



¥35 编号:6309

福音战士使徒袭来T恤

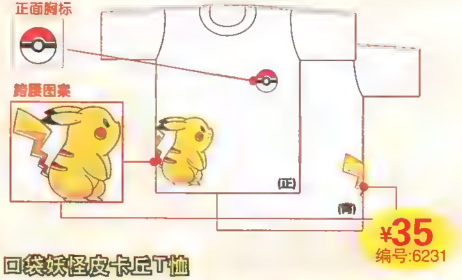
● "使徒、袭来"看过EVA的人都对这第句话记忆深刻吧？衣服正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的抽象形象，背后是该话的标题，醒目无限的冲力力侵蚀你的绝对领域！



¥35 编号:6286

马里奥食人花主题T恤

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉"GAME OVER"……这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典，与老款不相上下。



¥35 编号:6231

口袋妖怪皮卡丘T恤

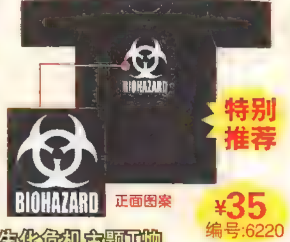
●摇摇耳朵，晃晃尾巴，动漫游戏全方位的世界超人气明星，滚滚胖胖又拽到家的电气老鼠皮卡丘在今夏彻底释放它的电力。颜色鲜活亮丽，前后跨腰的设计独具特色，再配合标志性的精灵球图案，保证所有人都会被他电到！



¥35 编号:6275

最终幻想云狼T恤

●正面印有FFVII AC的标志，背面是片中克劳德衣服上的代表性云狼图案，超大迫力威风十足，如此拉风的云狼T恤你也能拥有！不要错过机会呦！



特别推荐

¥35 编号:6220

生化危机主题T恤

●热爱生化系列的你有没有想过"生化"会进入现实生活中来？不要紧张，来到现实的不是恐怖的病毒，而是这款生化主题T恤。黑色的衣服中央印有醒目的生化标志，迫力十足酷的有型有款。

看看头顶灼人的太阳，感受暴晒的阳光，夏天已经进入最热的阶段，而我们的T恤也进入了第2次的热卖高潮。上次推出的喵喵T恤、使徒袭来T恤和马里奥食人花T恤，这3款新装由于图案设计富有创意、幽默可爱同时又可以与以前的老款相搭配作为情侣装或者同好装购买所以整体反响相当不错。两个人一起穿着同系列不同款的衣服上街，回头率绝对120%！而熟悉该作的人不仅会露出会心笑容更会羡慕的流口水吧？

最后再次提醒大家，邮购编号6196变形金刚T恤、编号6219夏亚专用T恤和编号6264的KERORO军曹T恤之前，务必向我们的发行部查询你所要款式的尺寸是否还库存，以免耽误时间或造成不便。

编号6174海贼王主题T恤 编号6185福音战士T恤全部售空！编号6196变形金刚T恤、编号6219夏亚专用T恤、编号6264军曹T恤余货不多，欲购者请及时与发行部联系确认库存！

向烈日挑战 秀出自我真个性！

每张汇单邮费一律10元！



¥35 编号:6242

EVA福音战士警报主题T恤

●使徒袭来！警报！经典之作《福音战士》早已经是无人不知无人不晓。正面的红色条纹和黑色大字突显紧张气氛，忠实再现原作中使徒袭来时屏幕上所闪现的警告字样，背面为初号机的个性头像，再现原作精髓所在。

经典马里奥主题T恤

●这些老朋友以T恤的形式走近我们的身旁。衣服正面印有加命蘑菇，背后则是“YOU LOSE”的图案，整体风格轻松而经典，穿上它仿佛置身游戏之中，重拾无数快乐的回忆。



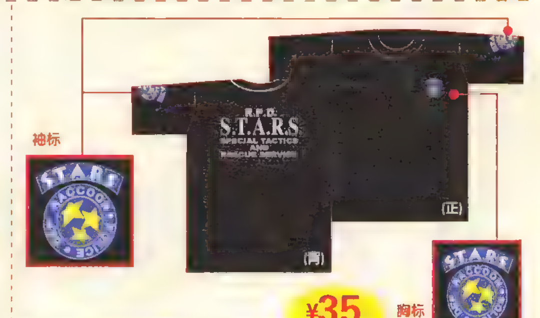
¥35 编号:6253



¥35 编号:6208

哈罗主题T恤

●动画高达SEED DESTINY中的可爱哈罗登场！衣服上印有HARO字样和一个微笑的哈罗图案，白色的衣服配合绿色的哈罗，给你带来一个清凉凉的夏天！



¥35 编号:6152

生化危机STARS小队 T恤

●超人气经典款式再度推出！质地款式保持原有高水准，去年没有买到的人如今可要赶紧出手，不要再错过这个千载难逢的好机会啊！

（所有图片仅供参考 产品以实物为准）

热销TOP排行榜

1 6275 最终幻想云狼T恤

经过不惜的奋战，云狼T恤终于荣登榜首！看来最终幻想的FANS们后劲很强啊，这也证明了真正的好作品绝不会被埋没。

2 6208 哈罗主题T恤

跌至第2名，不知道哈罗迷们的心情如何。夏天还很漫长，再加上这款的颜色如此清爽造型如此可爱，就让我们看看哈罗的魅力究竟有多强吧。

3 6152 生化危机STARS小队T恤

奇迹？必然？去年的复刻版上榜！一方面说明生化的玩家真的很热情，一方面也说明这款T恤的设计确实够酷够经典！

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗。每款T恤限量发售,预购从速。

我们提供L号(中号,适合身高165cm以下瘦体形)和XL号(大号，适合身高165cm及以上壮体形)两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸(先到先选,如遇L号断码,我们将寄出XL号)、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们准确迅速的发货。

凡购买任意3件及3件以上均享受特别优惠价30元/件

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮费标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

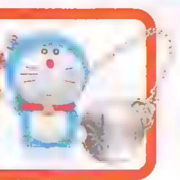
每张汇单邮费一律10元！

邮购方法及注意事项



每张汇单邮费一律10元！

新品热烈推荐！随着《FATE》的热映，相关玩具也是层出不穷，这次我们就送上了3个最新FATE周边。首推怀表，做工相当精致充满原作味道。其次FATE和最终幻想的挂饰也是不错选择，不管作为忠实FANS还是一般爱好者都非常适用，男女皆可佩戴且个性十足。可动哆啦A梦系列也很特别，情景幽默而且玩法也新鲜，随身携带让你摆脱单调。



哆啦A梦可动游戏扭蛋六件组

¥49 编号 7007

●造型真实还原经典一幕，每个玩具都有机关全部可动！给哆啦A梦带上竹蜻蜓，面部表情就会改变，转转大胖背后的发条他就会生气的挥舞手臂，玩发新奇乐趣多多！

最终幻想12项链三件套

新款上市

¥36 编号 7041

●以审判长、阿尔卡迪亚帝国、达尔马斯卡王国的标志为主题的项链，完全真实再现游戏中的设定，精工细致银光闪耀。感受置身游戏中那个空贼翱翔的幻想世界吧。

Fate命运守护夜怀时计

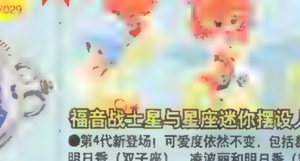


新款上市

¥49 编号 7029

●前后表壳根据赛芭甲胄的花纹制作而来，打开后内侧刻有经典名句"I ask of thee, art thou my Master?"表盘是精致的赛芭图案。附带特制表袋。

福音战士星与星座迷你摆设人形系列4代4件组





新款上市

¥29 编号 7052

●第4代新登场！可爱度依然不变，包括葛城美里（金牛座）、凌波丽(白羊座)、明日香（双子座）、凌波丽和明日香（警星），每款角色都打扮成该星座的样子，赶快努力集齐吧！

Fate 王者之剑，宝石项链套装

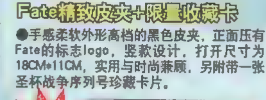


新款上市

¥35 编号 703

●热门动画《Fate》中的远坂凛所带的吊坠，威风凛然的赛芭所使用的王者之剑如今全部化为项链！做工细致

Fate精致皮夹+限量收藏卡







新款上市

¥29 编号 7018

●手感柔软外形高档的黑色皮夹，正面压有Fate的标志logo，竖款设计，打开尺寸为18CM*11CM，实用与时尚兼顾，另附带一张圣杯战争序列号珍藏卡片。

草莓棉花糖浴室篇5件组



¥29 编号 2901

●草莓棉花糖中那些超级可爱的小MM，在浴室中展开一场泡泡战。系列包括伸惠、千佳、茉莉等5人，神色形态逼真有趣活灵活现，将每个人的性格完全展现出来。

死神魂玩偶A款



¥25 编号 2934

●《死神》中人气最高的角色是谁？自然是既可爱又搞笑的魂啦！这个K歌之王的魂玩偶制作精致，手持麦克风劲歌热舞，一脸认真的表情生动有趣，看了就想让人捏一把。

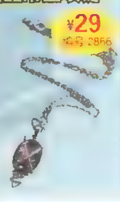
死神魂玩偶B款



¥25 编号 2945

●和A款的材质相同，摸起来手感舒适，大小也在24*13CM左右，手举双剑身着死霸装，帅气凛然。放在自己的床头或者送人，都一样别出心裁。

灼眼的夏娜黄晶吊坠项链



¥29 编号 2866

●人气动画《灼眼的夏娜》的超精美饰品，真实再现夏娜所戴的「天壤的劫火」。水晶质地温和滑润，外面固定水晶的银色绞纹也极其细致，晶莹闪耀，保证令你心动不已。

最终幻想蓝晶吊缀项链



¥39 编号 287

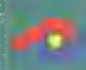
●曾经的感动，水晶一直是最终幻想系列的特色之一。吊缀晶莹剔透，水晶冰蓝的色泽将肌肤衬托得更加洁白，纹理曲线优美，触感清凉冰莹，给每天的游戏生活多一丝闪耀点缀。

高达SEED换装玩偶三件组



¥89 编号 2956

●全套包括基拉、露娜玛丽亚和斯黛拉。高约10CM，每款都有便服版、军服版2套造型，且头部、上下身、配件等关节均可插拔。



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件 · 电击汉化 · 电玩新势力 · 动感新势力 · 游戏批评 · 掌机迷

鬼武者 幻魔戏本

集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

■定价：19.80元　7月7日上市

SO COOL 2006年第(7)期

烈日炎炎，大汗淋漓的夏天里，穿着上最需要注意的是什么？数百款TEE融合的大单元，以及超级详尽分类讲述类别特点的TEE别册，都给您绝对实惠的爆料资讯，此外，从波鞋到配件，再到特别领域的特殊着装，本期都能让你抓住流行高度哦！

■定价：15元　接受邮购

TOYS(6)



《哆啦A梦 野比的恐龙2006》上映纪念特辑，一比一等身大尺寸"KERORO军曹"，第二届中国国际动漫节杭州一线报道，上市爆卖，极少量库存。

■定价：9.80元(少量库存)　接受邮购

口袋迷(4)



《口袋迷4》登场啦！集合近期口袋妖怪的最新动向，动画、电影、游戏和音乐，收录在最新一辑中，还有精彩光盘以及精美礼品赠送，每一份礼物都值得口袋迷珍藏，本辑抽取「电子图鉴」十台，别错过

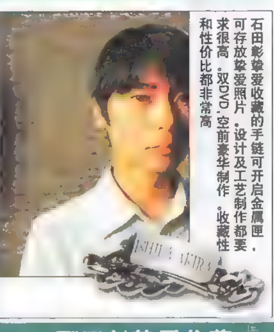
■定价：18元(已售完)

电子游戏软件2006年第14期

超大攻略 北欧战神传2/特别策划 角色扮演的美丽演出/超大附录 勇者斗恶龙二十周年纪念/完全攻略 重装机兵 钢之季节

■定价：9.80元　7月4日上市

石田彰挚爱收藏



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片，设计及工艺制作都要求很高。双DVD，空前豪华制作，收藏性和性价比都非常高

■定价：48元　7月1日上市

生化危机十年

不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次曝光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

■定价：22.00元　接受邮购

游戏批评06夏季号

三大特辑——E3展会潜在信息深度剖析，《合金装备》系列历史完全回顾，游戏机手柄的发展与变迁，首次全彩制作，经典游戏歌曲CD大集合

■定价：12元　接受邮购

最终幻想XII完全攻略本



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开，DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

■定价：仅限豪华版24.80元　接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～14期	9.80元

动感新势力

27～31、34、36、38、39、40、41期	9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、26～28、30～49期	9.80元
第51～59期(50期已售完)	5.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～55期	9.80元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
石田彰挚爱收藏	48元
游戏批评06春季号、夏季号(新)	12元
SOCOOL第(1～9)期(5期已售完)	15元

TOYS第(1～6)期(5期已售完)	9.80元
生化危机十年	22元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)	24.80元

注：◆口袋妖怪十年已全部售完 ◆口袋迷(1～4)已全部售完 ◆口袋妖怪收藏大图鉴(第二版)已售完 ◆最终幻想XII攻略本普通版已售完，仅余少量豪华版 ◆高达立体挂钟已售完 ◆2005标准掌机典藏已售完，请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表

截止统计时间：2006年7月1日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年8月3日	节拍天国	任天堂	RAG
2006年10月1日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表

截止统计时间：2006年7月1日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年7月6日	铁拳 黑暗复苏	BANDAINAMCO	FTG
2006年7月6日	勇气故事 新的旅者	SCE	RPG
2006年7月13日	天外魔镜 第四默示录	HUDSON	RPG
2006年7月20日	死神BLEACH 魂之热斗3	SCE	FTG
2006年8月3日	极魔界村	CAPCOM	ACT
2006年8月3日	EveryExtendExtra	BANDAINAMCO	PUZ
2006年8月3日	SD高达G世纪P	BANDAINAMCO	SLG
2006年8月24日	摩托GP	BANDAINAMCO	RAC
2006年8月24日	瓦尔哈拉骑士	MMV	ACT
2006年8月31日	太阁立志传	KOEI	SLG
2006年8月31日	雀・三国无双	KOEI	TAB
2006年9月7日	太鼓达人 2	BANDAINAMCO	RAG
2006年9月7日	幻想传说 全语音版	BANDAINAMCO	RPG
2006年9月14日	山脊赛车2	BANDAINAMCO	RAC
2006年9月21日	赏金猎人	BANDAINAMCO	ARPG
2006年9月28日	英雄传说 空之轨迹FC	FALCOM	RPG
2006年9月	FISH EYES	MMV	STG
2006年10月12日	能量宝石	CAPCOM	ACT
2006年秋	皇牌空战X	BANDAINAMCO	STG
2006年冬	世界传说 光辉神化	BANDAINAMCO	RPG

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	胜利十一人10	KONAMI	SPG
2006年	数码武装 传染	KONAMI	FPS
2006年	GURUMIN	FALCOM	ARPG
2007年	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG

NDS游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2006年7月1日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年7月6日	洛克人ZX	CAPCOM	ACT
2006年7月13日	火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队	TAKARATOMY	RPG
2006年7月13日	黑客计划 觉醒	任天堂	AVG
2006年7月27日	古惑狼	Vivendi	ACT
2006年7月27日	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路2	SEGA	RPG
2006年7月27日	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年8月3日	星际火狐 指令	任天堂	STG
2006年8月3日	宇宙方块	BANDAINAMCO	PUZ
2006年8月24日	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年8月	新牧场物语	MMV	SLG
2006年9月28日	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	RPG
2006年10月1日	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年11月15日	恶魔城 遗迹的肖像	KONAMI	ACT
2006年	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
2006年	星之卡比DS	任天堂	ACT
2006年	勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER	SQUARE ENIX	RPG
2006年	新生洛克人	CAPCOM	未定
2006年	耀西岛2	任天堂	ACT
2006年	马里奥VS大金刚2	任天堂	ACT
2006年	暴风传说	BANDAINAMCO	RPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2006年	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
2006年	JUMP明星大乱斗2	任天堂	ACT
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG

掌机迷2006年第十三期抽奖

PSP豪华版



1名

NDSL主机



1名

M3-SD P 烧录卡

3名

M3-miniSD P 烧录卡



3名

SC-miniSD 烧录卡



6名

EZ-FLASH4 烧录卡



5名

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.59的抽奖活动截止时间为7月25日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

57期中奖名单

PSP

陕西咸阳	楮　亮

NDSL

吉林长春	司　洋

M3-SD P 烧录卡

辽宁沈阳	刘振宇
河北三河	申　政
北京	周业立
广东佛山	黎伟滨
陕西西安	闫　颖

M3-MINISD P 烧录卡

上海	王文滨
辽宁铁岭	田志坚
天津	陶　明
河北保定	王　宁
湖北武汉	刘　翔

SC-MINISD

河南常州	曹亚楠
广东梅县	古伟县
广东珠海	罗　潇
上海	屠　江
江苏盐城	张力文
广西贵港	周金星
浙江宁波	张晓宁
上海	刘　影
吉林长春	荣天明
黑龙江哈尔滨	高佳辰

EZ-FLASH4

安徽马鞍山	郭翌豪
上海	姚逸帆
江苏丹阳	蔡　鑫
江西南昌	勒　晔
广东珠海	张思革
安徽合肥	汪　洋
广东阳江	李萧辰
湖南长沙	杨　龙


So COOL
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
热狗 | 张震岳
搜酷
2006 JUL
07
推广价:15元
MASTER AND SERVANT
启动大男孩的时尚美型学
Be Adult
潮流进化论!
PART-1 2006夏季潮牌 STUSSY 新款特典
PART-2 贝克汉姆、约翰·尼德普等超一线型男教穿
PART-3 拜见前卫时尚之王UNDERCOVER
全国上市热卖中!!